

# Homecomputer

**2 DEUTSCHLANDS ERSTE HEIMCOMPUTER-ZEITSCHRIFT**

3. Jahrgang

Doppelausgabe Feb./März '85, 5,50 DM, 48 oS, 6,00 sfr

In dieser Ausgabe:

wieder phantastische

## Spielprogramme

und  
**Anwenderprogramme**

### Programm des Monats:

**Caverns of Death**

**Infos**  
**Bücherkiste**  
**Reviews**  
**Tips & Tricks**

Alles für:

**Commodore 64**  
**VC-20**  
**TI-99/4 A**  
**Apple II**  
**Atari**  
**ZX-Spectrum**  
**ZX-81**  
**Sharp MZ-700**  
**Laser 2001**  
**Dragon 32**



**Spitzen-Software**

## Lieber Leser!

Sie haben über Ihren Zeitschriftenhändler die zweite, von der Redaktion des TRONIC-VERLAGS überarbeitete Ausgabe von Homecomputer erhalten. Homecomputer wird weiterhin regelmäßig brandneue Informationen aus der Mikroelektronik bringen, tolle Listings von aktuellen Programmen abdrucken und die populärsten Heimcomputer, wie Commodore 64, VC-20, Dragon 32, TI-99, Apple II, ZX-Spectrum, ZX-81, Laser, Sharp u. a., berücksichtigen.

Auf der Computerszene werden wir flexibel bleiben. Heimcomputer werden mittlerweile immer schneller, immer leistungsfähiger. Viele hoffnungsvolle Newcomer dieser Kategorie schicken sich an, dem Commodore 64 beispielsweise Konkurrenz zu machen. Wir bleiben am Ball. Auch neue Systeme wollen wir berücksichtigen. Homecomputer soll also weiterhin ein Magazin für Anfänger und Fortgeschrittene, Jugendliche und Erwachsene sein. Für alle Mikrocomputer-Interessierten soll Homecomputer spannend, nützlich, unterhaltend und leicht verständlich bleiben.

Interessierte Einsteiger können mit „Homecomputer“ in die Welt der faszinierenden Computerspiele einsteigen. Viele Leute verwenden Heimcomputer, um sich mit den beliebten „Arcadespielen“ wie Pac-Man oder Blue Max die Zeit zu vertreiben. Mit Hilfe von Homecomputer können Sie noch weiter in die Spielszene eindringen; zudem bieten wir unseren bisher so erfolgreichen (weil schnellen) Software-Service an. Anwenderprogramme, Hilfsprogramme, Simulations- und Abenteuerspiele werden Sie in eine phantastische Welt versetzen. In jeder Ausgabe halten wir einen neuen Bestell-Katalog für Sie bereit. Wir wissen, die richtige Software auszusuchen, kann genauso schwierig und zeitraubend sein wie die Auswahl des „richtigen“ Computers. Wir sind Ihnen dabei gern behilflich.

*Die Redaktion*

# INHALT

## Homecomputer

Heft Februar 1985 – Jahrgang 3

### Letzte Meldung!!!

Unsere Zeitschrift „Homecomputer 2“ ist eine Doppelausgabe. Wir haben uns entschlossen, vorübergehend jeden 2. Monat zu erscheinen. Ihr Plus dabei: Wir bringen ab der nächsten Ausgabe mehr Seiten – und noch mehr Listings. Unsere recht kurzfristige Entscheidung, dies so zu machen, werden wir im nächsten Homecomputer ausführlich erklären.

Die Redaktion

### Infos

Autoren gesucht

### Review:

„Cosmic-Bouncer“

Drucker für jeden Mikrocomputer

### Electron

Heimcomputer

Korrekturen

### Homecomputer-Bibliothek

Neues vom Büchermarkt

### Tips & Tricks

Sound aus dem Dragon

Erfahrungsbericht über Dragon 64

### Club-Ecke

### Software

#### TI-99

Blue Bugs

Perlentaucher

#### Commodore-64

Programm des Monats

Caverns of Death

War Lords

#### Lasert 2001

Pipeline

#### Dragon 32

Businessgrafik

#### Sharp MZ-700

Snake

#### Apple II

Suchsel

ASC II-Dumper

Hello

#### Atari

Cosmische Arche

Atlantis

#### VC-20

Punktefresser

Star-Wars

#### ZX-81

Space-Fire

#### ZX-Spectrum

Ritter Kunibert

U-Jäger

### Kleinanzeigen

### Software-Versand

Katalogseite für Kassetten- und Diskettenbesteller

4

5

8

77

63/76

6

10

76

12

16

20

25

29

36

41

45

47

48

50

54

57

59

62

64

66

74

78

### Top-Programm des Monats

Blue Bugs



TI-99

Caverns of Death



Commodore 64

Atlantis

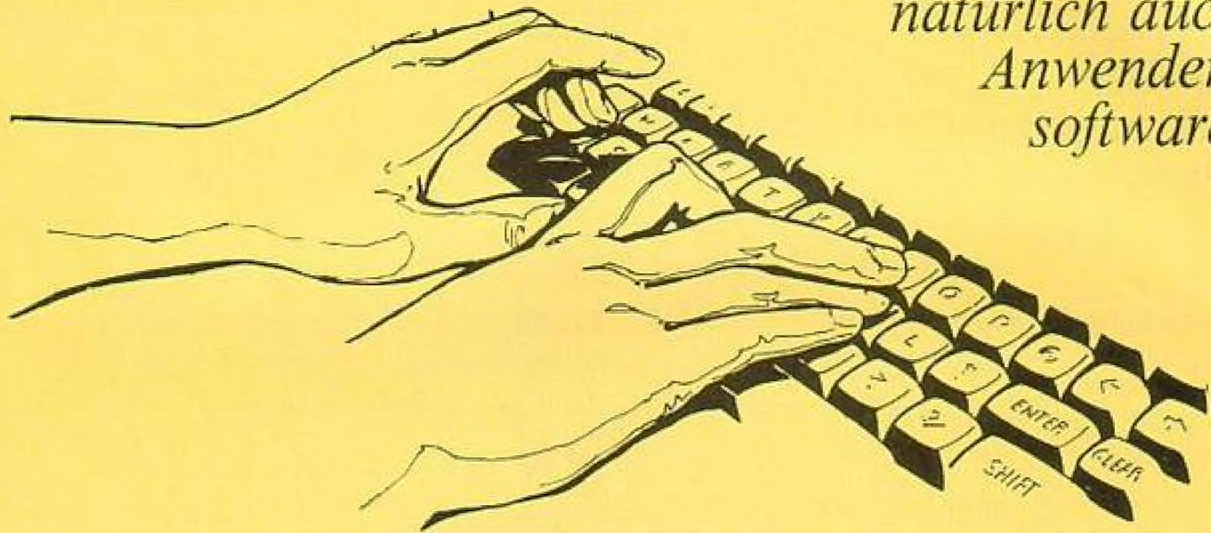


Atari

# Hört, hört ...

*Wenn Sie in der Lage sind, auch andere an Ihren Phantasien teilhaben zu lassen, versuchen Sie es doch einfach mal mit selbsterstellten Programmen!*

*Wir suchen ständig neue, phantastische Abenteuer, spannende und lustige Programme und natürlich auch Anwendersoftware.*



*Wir brauchen von Ihnen:*

**Ausführliche Spielbeschreibung**  
**Datenträger (Kassette oder Diskette)**  
**Komplettes Listing (nicht unbedingt erforderlich)**

*Wir zahlen Ihnen:*

**DM 120,- pro abgedruckte volle Seite**

All dies schicken Sie bitte an den Tronic-Verlag, Postfach, 3444 Wehretal 1

# Computercamp Ferienzentrum Schloß Dankern greift den Trend zu LOGO auf

LOGO, die Computersprache „mit der Schildkröte“, ist die in den USA offiziell anerkannte und in öffentlichen Schulen gelehrt Computersprache für die Jüngsten. Nachdem bereits in diesem Jahr erkennbar war, daß immer mehr jüngere Kinder an die Terminals drängten, war es da eigentlich nur „logo“, auch diese, wegen ihrer Einfachheit besonders für Kinder unter 10 geeignete Programmiersprache mit in unser Unterrichtsprogramm aufzunehmen. Daß gerade im neuen LOGO-Kurs besonderer Wert auf spielerischen „Unterricht“ gelegt wird, versteht sich da eigentlich schon fast von selbst. Toll ist, daß durch den neuen LOGO-Kurs auch die jüngsten Computerfans die Möglichkeit bekommen, „fast wie die Großen“ zu programmieren und lustige Mal- und Spielprogramme zu gestalten.

*Ein neues Unterrichtssystem im Computercamp Ferienzentrum Schloß Dankern*

Um den Einzelwünschen der Teilnehmer noch besser gerecht zu werden, ist das gesamte Unterrichtssystem neu aufgebaut worden. Schon bei der Buchung geben die Teilnehmer an, für welchen Kurs bzw. welche Kurse sie



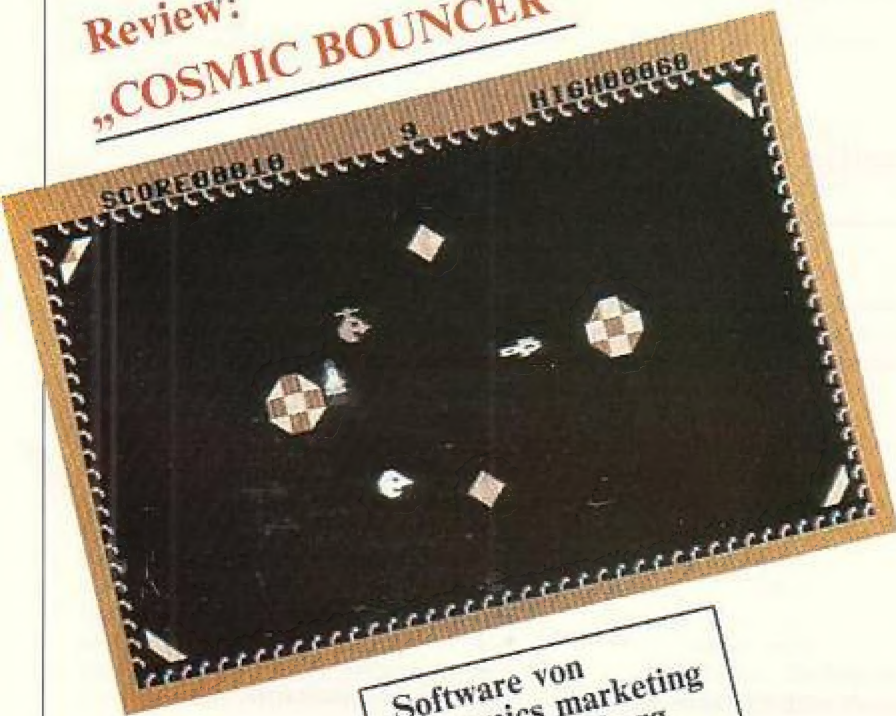
sich interessieren. Die Einzelkurse – LOGO, BASIC 1, BASIC 2 und MASCHINENSPRACHE – sind so ausgelegt, daß sie aufeinander aufbauen und daher einzeln oder direkt aufeinander folgend belegt werden können. Andererseits bleibt aber durch den besonders individuellen Unterricht die Möglichkeit, auch mehrere Wochen hintereinander z. B. den MASCHINENSPRACHEKURS zu besuchen, falls jemand gerade besonderes Interesse hat.

*Das Computercamp-Freizeitprogramm 1985 wird noch weiter verbessert*  
Für alle diesjährigen Teilnehmer wird

das zwar unwahrscheinlich klingen, aber trotzdem haben wir noch einige ganz neue Programmpunkte unserer fast unendlichen Liste an Freizeitaktivitäten hinzugefügt. Hier einige der Highlights im Telegrammstil: Schwimmen im Wellenhallenbad Haren ... Video zum Selbermachen ... Ausflüge nach Holland und in den Naturpark Hiltberg ... Besichtigungstouren von Sehenswürdigkeiten wie einer alten Mühle und historischen Ems-Booten ... Eine Schiffstour auf der Ems mit der „Amisia“ ... Besuch eines typischen Emsland-Bauernhofes ... und viele Wettbewerbe, von Tischtennis bis zum Puddingwettessen.

\* \* \* \* \*

## Review: „COSMIC BOUNCER“



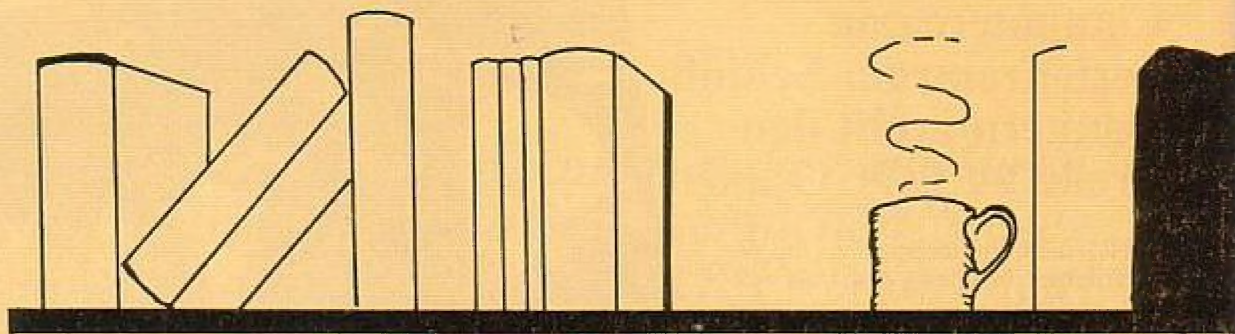
Software von  
Dynamics marketing  
GmbH, Hamburg

- \* Für weitere Informationen wendet man sich an:
- \* Buchungsbüro Computercamp Ferienzentrum Schloß Dankern, Holztwiete 4 d, 2000 Hamburg 52, Telefon 0 40 / 82 79 42.
- \* Ab 14. 1. 1985: Goßlerstraße 21, 2000 Hamburg 55, Telefon 0 40 / 86 23 44.

\* \* \* \* \*

### Commodore 64

Zwischen zwei Planeten pendelt eine Raumfähre, die von feindlichen Gestalten angegriffen wird. Mit Ihrem Raumschiff sichern Sie den Weg der Weltraumfähre. Dazu steht Ihnen ein Energieball zur Verfügung, der aber immer wieder aufgefangen werden muß, bevor ein Angreifer damit unschädlich gemacht werden kann. Sie haben insgesamt neun Schiffe für Ihre Mission. Manchmal müssen Sie ein Schiff opfern, um die Zerstörung der Raumfähre zu vermeiden. *Ein Programm auf Kassette, empf. Verbraucherpreis: 19,95 DM*



# Homecomputer-Bücherkiste

Was Sie schon immer über Computer wissen wollten von Daniel Cohen



Es ist an der Zeit, mehr über Computer zu wissen. Computer – vom Mikro – bis zum Großrechner – betreffen inzwischen uns alle, jeden Tag. Privat und beruflich, selbst in Situationen, in denen ein Computer eigentlich gar nichts zu suchen hat. Durch dieses Buch werden Sie in Form eines Dialogs mit dem Computer vertraut gemacht. Es stellt klare Fragen – Ihre Fragen! Es gibt einfache Antworten – Antworten eines Experten! So erfahren Sie alles über die Geschichte und Entwicklung der Com-

puter, die Technologie und Terminologie, die Arbeitsweise und den Einsatz, die Programmierung und die Anwendung usw. Dieses Computerbuch beantwortet Ihnen über 200 Fragen zum Thema Computer, auch Fragen, die Sie sich noch gar nicht gestellt haben. Das wichtigste Kriterium ist es, daß Sie sich Zeit für dieses Buch und seine Themen lassen. Es lohnt sich!

Heyne Computer Bücher Nr. 15/8,  
DM 7,80, Originalausgabe

Testen Sie Ihre Computer-Intelligenz von Alfred W. Munzert



Ein spannendes, amüsantes Testprogramm – der spielend leichte Einstieg in die faszinierende Welt der Mikrocomputer.

Der Autor hat es verstanden, auf einfache, verständliche, fast spielerische Weise eine Einführung in Logik und Technik von Computern zu geben. Er beantwortet Fragen wie:

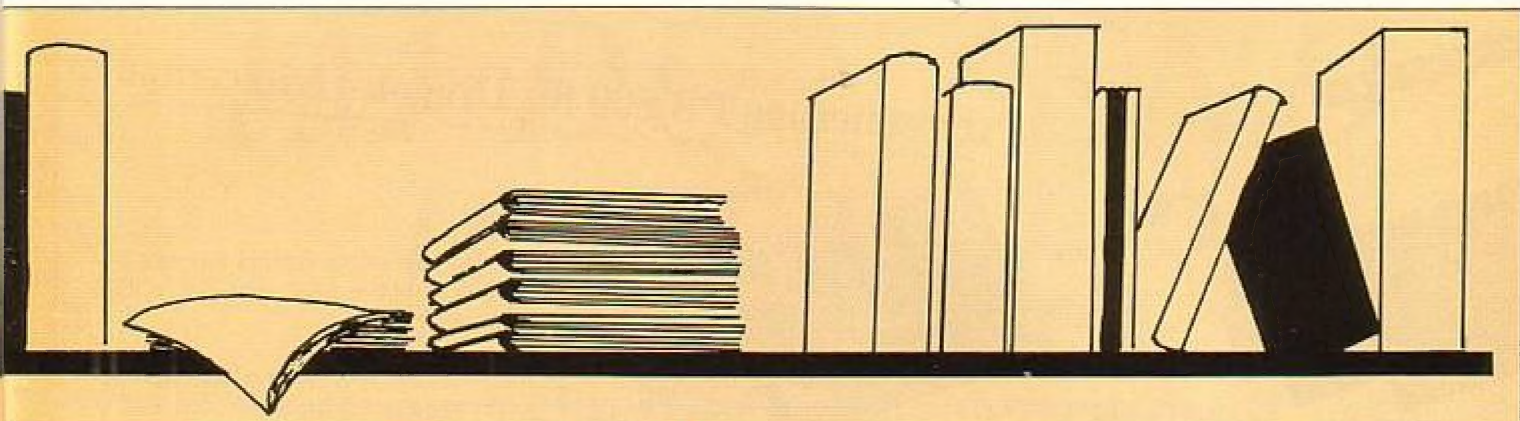
- Was ist ein Computer?
- Wie funktioniert das Gerät?
- Welchen Nutzen bringt mir der Heimcomputer?

Daneben wird auch eine Serie von sorgfältig ausgewählten Tests angeboten,

die Ihnen mit Witz und Spannung zeigt, wie hoch Ihr persönlicher Computer-IQ ist. Er beantwortet Ihnen auch Fragen ob Sie besonders begabt für den Computer sind, ob Sie der geborene Programmierer sind oder worin Ihre besondere Stärke liegt.

Dieses Buch ist die ideale Vorbereitung für den Umgang mit Mikrocomputern. Für den Fortgeschrittenen stellt es eine Herausforderung an seine logischen Fähigkeiten dar.

Heyne Computer Bücher Nr. 15/1,  
DM 9,80, Originalausgabe



## Commodore 64 Michael Boom

Der Commodore 64 gehört zur neuen Generation von Computern, die sich durch hohe Leistungsfähigkeit und große Speicherkapazität auszeichnen. Sein niedriger Preis macht ihn für einen Benutzerkreis interessant, für den der Erwerb eines Computers aufgrund der damit verbundenen Aufwendungen bislang nicht in Frage gekommen ist. Mit dem Commodore 64 können Sie Ihr Konto oder die Bücher eines kleineren Geschäftes führen, Briefe an Freunde schreiben, Schach spielen oder Raumschiffe durch feindliches Gebiet im Weltall steuern.

Das Taschenbuch aus der Reihe »Goldmann computer compact« gibt Ihnen eine Einführung in die Handhabung und Arbeitsweise des Commodore 64 und bietet einen Überblick über die Programme und Produkte, mit denen Sie das System erweitern können.

Außerdem finden Sie eine ausführliche Darstellung des Commodore 64-Systems, seiner einzelnen Elemente und ihrer Aufgaben. *Computer Compact, Goldmann Verlag, München.*

Wenn Sie sofort mit Ihrem Computer arbeiten wollen, lesen Sie Kapitel 3 und springen dann zum Anhang, der Sie in das Programmieren und Laden von Programmen einweist. Wenn Sie aber etwas Geduld haben, wird Sie die nähere Betrachtung des C 64-Computersystems darin unterstützen, Ihr Gerät besser zu verstehen und zu kontrollieren.



## Basic Richard G. Peddicord

Sie haben sich entschlossen, sich mit der Computer-Programmiersprache BASIC vertraut zu machen. BASIC, die Abkürzung steht für Beginner's Allpurpose Symbolic Instruction Code und bezeichnet die am leichtesten erlernbare höhere Programmiersprache, ist eine Sprache wie jede andere auch, aber viel einfacher. Um mit BASIC umgehen zu können, müssen Sie einige englische Ausdrücke lernen, die allgemeinverständlich scheinen, in BASIC aber einen eindeutigen Sinn haben. Sie müssen genau wissen, wann und wie jedes Wort zu benutzen ist; denn nur so können Sie einem Computer korrekte Anweisungen geben.

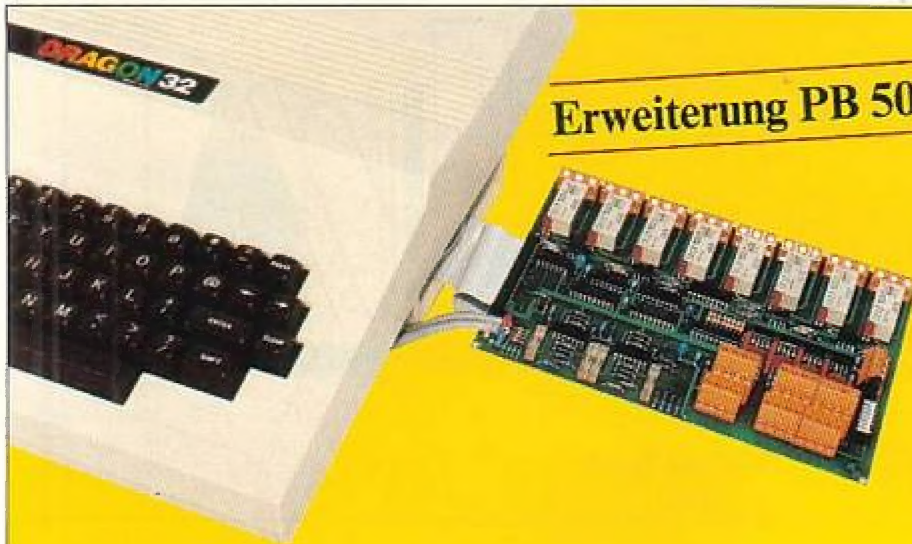
Einem Computer Instruktionen zu geben, heißt, ihn zu programmieren. Das Programm sagt dem Computer genau, was in welcher Reihenfolge zu tun ist. Jede Aufgabe, wie einfach sie auch sein

mag, muß dem Computer durch ein Programm zugewiesen werden, sonst kann er sie nicht ausführen. Im übrigen befolgen Computer die Programmweisungen präzise, d. h., sie übernehmen auch alle Fehler des Programmierers und führen sie aus. Korrektes Programmieren verlangt daher sorgfältige Beachtung aller Details.

Was ist ein Computer? Er ist eine Maschine, die Ihnen hilft, Probleme beim Erfassen und Verarbeiten von Informationen zu bewältigen. Mit dem Computer läßt sich ein Großteil der Papierarbeit im Büro erledigen. Sie können ihm Buchhaltung und Finanzverwaltung Ihrer Firma anvertrauen, er führt komplizierte Berechnungen durch, bleibt wichtigen Vorgängen auf der Spur und bietet Ihnen sogar die Möglichkeit zu unterhaltsamen, anspruchsvollen Spielen.



## Erweiterung PB 500 für Dragon-Heimcomputer



### Schnittstellenumschalter für Centronics-Schnittstellen

Neu auf dem Markt sind seit Oktober 84 die Schnittstellenumschalter DUO-PER C und DUO-PER CI für Centronics-Schnittstellen. Der Umschalter verfügt über einen Computeranschluß und 2 Ausgänge für Drucker oder ähnliche Peripheriegeräte. Die Umschaltung erfolgt über einen Schalter an der Frontplatte, der die interne Elektronik

ansteuert. Die Schnittstellensignale werden intern durch eine Elektronik regeneriert, damit sie störungsfrei beim Peripheriegerät ankommen.

Das Gerät gibt es in drei Ausführungen. Der DUO-PER C ist mit externer und interner Stromversorgung erhältlich. Die interne Stromversorgung erfolgt über ein Steckernetzteil. Bei Externer Stromversorgung muß die 5 V-Versorgung über eines der Schnittstellenkabel aus den angeschlossenen Geräten erfolgen. Der DUO-PER CI ist die industrielle Ausführung in einem Metallgehäuse. Die Netzversorgung ist eingebaut. Alle Geräte werden über Stecker an der Rückseite angeschlossen. Der eingeschaltete Kanal wird durch eine Leuchtdiode an der Frontplatte angezeigt.

Nähere Informationen: BAUZ GmbH, Postfach 13 29, 2730 Zeven



Die Fa. appli-data GmbH hat eine Erweiterungsplatine für den DRAGON entwickelt.

Die heißt PB 500, ist eine leistungsstarke Erweiterungsplatine für den DRAGON und bietet folgende Leistungsmerkmale:

- direkter Anschluß an das BUS-Erweiterungsport
- Digitaleingänge mit Schutzbeschaltung und Eingangsfiler (Industriestandard)
- Simulationsschalter für jeden Digital-Eingang
- Digital-Relais-Ausgänge 220 V - 8 A/2000 VA
- Optokoppler und Anzeige LEDs für alle Digital-Ein-/Ausgänge
- 4 Analog-Eingänge für direkte Temperaturmessung
- keine Einstellung erforderlich: alle Kanäle sind geeicht
- festeingestellte Temperaturbereiche -20 °C bis +43 °C und 10 °C bis 73 °C
- alle Anschlüsse über Schraubklemmen
- sehr einfache Handhabung der Hardware und Software

Der anwenderfreundliche und praxisgerechte Aufbau erschließt neue Anwendungsmöglichkeiten, z. B. Alarm- und Störmeldesysteme, Hausleittechnik, Datenerfassung, intelligentes Steuerwerk für Heim und Hobby (Heizungssteuerung, Modellbahnsteuerung ...).

### Ein Nadel-Matrixdrucker von Olympia für jeden Mikrocomputer

Von Olympia gibt es jetzt aus der compact-Serie auch einen Matrixdrucker, den Olympia electronic compact NP. Daneben gibt es die bereits bekannte Schreibmaschine mit werksseitigem Interface, electronic compact 2, sowie einen Typenradprinter ohne Tastatur, die Maschine electronic compact RO.

- Per Tastendruck kann in Schön-

schrift gedruckt werden. Dazu wird jede Zeile zweimal mit leichtem Versatz gedruckt.

- Durch eine Gummiwalze wird ein sehr leiser Druck erzielt.
- Mit den Bedientasten kann der linke und der rechte Rand gesetzt werden.
- Der Traktor ist auch auf schmales Papier (einbahnige Etiketten) einstellbar.

Der Preis beträgt für die Ausführung mit Centronics-Interface DM 1698,- und für Centronics und V.24-Interface (alle Baudraten, Hardware- und Softwareprotokoll) DM 1948,- inkl. MwSt. Eine Ausführung für den C64 mit Grafikfähigkeit kostet DM 1948,-. Info.: iti-Datentechnik, Telemannstraße 18, 7250 Leonberg, Tel.: 0 71 52 / 63 05 o. 7 10 74



# IM DUTZEND BILLIGER

ist auch Ihre Homecomputerzeitschrift

*und zwar um bis zu 25 %,  
wenn Sie sich für ein Jahresabonnement*

*von  
HOMECOMPUTER, CPU  
oder HC & CPU als Kombination  
entscheiden*

Statt 66,- DM für 12 Hefte HC oder CPU zahlen  
Sie im Jahresabonnement nur 55,- DM.  
Beide Hefte im Abonnement kosten  
statt 132,- DM nur 100,- DM.

Bei Lieferung in das europäische Ausland beträgt  
das JAHRESABONNEMENT HC oder  
CPU 80,- DM (nach außereuropäischem Ausland 110,- DM).  
Das KOMBINATIONSSABO von HC und  
CPU 150,- DM (europ. Ausland).  
Übersee 200,- DM.

#### Verlags-Garantie

- ★ Sie erhalten HOMECOMPUTER und CPU ab der nächsterreichbaren Ausgabe ★
- ★ Lieferung erfolgt frei Haus inkl. Mehrwertsteuer ★
- ★ Die Zustellgebühren sind im günstigen Abonnementspreis bereits enthalten ★
- ★ Es entstehen Ihnen keine weiteren Kosten ★

Ausschneiden und einsenden an:

## Verlagsunion

Friedrich-Bergius-Straße 20  
Postfach 57 07

6200 Wiesbaden

### Bestellgutschein

Ja, ich möchte ins Computerleben einsteigen und bestelle deshalb:

- Jahresabonnement von Homecomputer (12 Hefte)
- Jahresabonnement von CPU (12 Hefte)
- Kombi-Abonnement von HC + CPU (24 Hefte)

Name/Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Nr. \_\_\_\_\_

Plz, Ort \_\_\_\_\_

Ich wünsche folgende Zahlungsweise

- Bargeldlos durch Bankeinzug: \_\_\_\_\_

Bankleitzahl \_\_\_\_\_

Geldinstitut \_\_\_\_\_

Konto-Nr. \_\_\_\_\_

- gegen Rechnung

- gegen Vorkasse

Datum, Unterschrift \_\_\_\_\_

Postgiroamt Ffm.,

Kt.-Nr. 4192 90-601 BLZ 500 100 60

(Betreffendes bitte ankreuzen)

Abonnements-Kündigungen:

6 Wochen vor Ablauf des Jahres-Abonnements.

Außerdem kann ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag widerrufen!

Datum, Unterschrift \_\_\_\_\_

### Erfahrungsbericht Dragon 64 -

#### Optischer Eindruck

##### Farbgebung:

- Die Farbe des Dragon 64 ist ein helles Grau, das sehr gut mit Peripheriegeräten (Monitor, Drucker, Datenrecorder) anderer Hersteller harmoniert, so daß auch bei Benutzung von Geräten, die nicht zum Dragonsystem gehören, der Eindruck einer homogenen Einheit erhalten bleibt.

(Viele Peripheriegeräte anderer Hersteller weisen gleiche Farbgebung auf: Sanyo-Farbmonitor, Seikosha-Drucker, Sanyo-Datarecorder, etc.)

##### Form:

- Meines Erachtens hat die äußere Gestalt des Dragon, sowohl des 32K-Modells als auch des 64K-Modells, professionellen Charakter. (Ich denke hier besonders an die Ähnlichkeit mit einem amerikanischen PC aus dem Silicon-Valley, der eine Frucht als Markenzeichen trägt) Zu bemängeln wäre hier allerdings, daß das Gehäuse nicht kräftig genug ist, einen Datenmonitor zu tragen, so daß eine professionelle Konfiguration einigen Platz benötigt!

##### Anordnung der Tasten:

- Reset-Taste und Ein-/Ausschalter sind versteckt an der Seite, bzw. an der Rückseite des Gerätes angebracht. Diese Anordnung, insbesondere der Reset-Taste, beugt einer ungewollten Betätigung durch den User vor.

Leider besitzt der Dragon keine optische Anzeige über den Betriebszustand. Behelfsmöglichkeit: Benutzung einer Steckdosenleiste mit Schalter. Dies hat außerdem noch die Vorteile

- a) Die Peripherie ist an einem Anschluß
- b) der Netzstecker braucht bei Nichtbenutzung des Computers nicht gezogen zu werden.

Die Anordnung der Tastatur ist gleich einer modernen elektrischen Schreibmaschine oder einem Fernschreiber, d. h. das Tastenfeld liegt nahezu in einer Ebene - die Tastenreihen sind nur unmerklich voneinander gestuft.

Weiter Seite 11

Der Dragon-Computer verfügt zur Erzeugung von Tönen über eine „Play“- und eine „Sound“-Anweisung. Diese beiden Befehle sind von Basic aus ansteuerbar. Darüber hinaus besteht jedoch noch eine andere Möglichkeit, dem Dragon Töne zu entlocken.

\* Die nachfolgenden Beispiele geben einen Einblick darüber, wie es möglich ist, verschiedene Geräuscheffekte etwas anderer Art zu erzeugen.

\* Dazu vorab eine kurze Beschreibung:

\* Das Programm spricht die Speicherstellen &HFF23 und &HFF28 im I/O i-Port des Prozessors MC 6809 an. Die MPU steuert hier, einfach ausgedrückt, u. a. die Tonausgabe.

\* Durch diese Art der Programmierung kann der User jedoch lediglich Soundeffekte durch entsprechende Kontrolle über den I/O-Port, genauer gesagt über die Lautstärke und Schwellungslänge erzeugen.

\* Doch wie das Beispielprogramm zeigt, sind auch hier interessante Geräuschvariationen möglich.

\* 100 FOR I=255 TO 1 STEP-1

\* 110 POKE &HFF23,100

\* 120 POKE &HFF28,1

\* 130 POKE &HFF28,0

\* 140 NEXT I

\* 150 POKE &HFF23,255

\* 160 POKE &HFF28,255

\* 170 GOTO 100

\* Natürlich sind die Variationsmöglichkeiten von Basic aus begrenzt, da schon allein durch die Verarbeitungsgeschwindigkeit schnelle Toneffekte nicht erfolgen können.

\* Dennoch läßt das obige Basicprogramm einige Experimente zu, z. B. die Änderung der Schleife für I= ..... in andere Schritte oder Zählung.

\* Um diese Art der Programmierung wesentlich schneller arbeiten zu lassen, ist Maschinensprache unumgänglich.

\* Das folgende Assemblerlisting wurde mit dem Assembler „Dream“ erstellt und bietet mehr Anwendungsmöglichkeiten:

* 7D00	ORG	32000	
* 7D00	867F	LDA	#127
7D02	C6FF	LDB	#255
* 7D04	F7FF23	MO1	STB \$FF23
7D07	B7FF28	STA	\$FF28
* 7D0A	4C	INCA	
7D0B	F7FF23	STB	\$FF23
* 7D0E	B7FF28	STA	\$FF28
7D11	8E00C8	LDX	#200
* 7D14	301F	MO2	LEAC -1,X
7D16	26FC	BNE	MO2
* 7D18	F7FF28	STB	\$FF28
7D1B	81C8	CMPA	#200
* 7D1D	2DE5	BLT	MO1
7D1F	C6FF	LDB	#255
* 7D21	F7FF23	STB	\$FF23
7D24	F7FF28	STB	\$FF28
* 7D27	39	RTS	

Das Maschinenprogramm wurde hier ab Speicherstelle 32000 im Ram untergebracht.

Es läßt sich jedoch durch die relative Adressierung überall im Ram verschieben.

\* Diejenigen User, die über den „Dream“ verfügen, können das Quellprogramm, so wie oben angegeben ist, direkt mit dem Assembler eingeben und entsprechend ab

\* &H4E21 starten oder für ihre eigenen Anwendungen im Speicher verschieben. Alle übrigen User müssen das Programm mit Hilfe des Poke-Befehls in den Speicher bringen.

\* Dazu helfen folgende Befehle:

\* 10 FORI=&H7D00 TO &H7D27

\* 20 READA\$:POKEI, VAL ("&H"+A\$)

\* 30 NEXTI

40 DATA 86, 7F, C6, FF, F7, FF, 23, B7, FF, 28, 4C, F7, FF, 23, B7, FF, 28, 8E, 00, C8, 30, 1F, 26, FC, F7, FF, 28, 81, C8, 2D, E5, C6, FF, F7, FF, 23, F7, FF, 28, 39

Damit ist das Programm im Speicher und kann mit EPEX &H7D00 aufgerufen werden. Versuchen Sie einmal folgendes Beispielprogramm:

```
200 II=127
210 FORI=1TO90
220 II=II+1
230 POKE &H7D01,II
240 EXEC &H7D00
250 NEXTI
```

Wegen der besseren Übersicht wurde hier das Beispielprogramm Zeile für Zeile aufgelistet. In einem Anwenderprogramm empfiehlt es sich, wegen der höheren Arbeitsgeschwindigkeit den Gesamtbefehl in eine Zeile zu setzen.

Dadurch, daß mit Hilfe des Poke-Befehls das Maschinenprogramm mit ständig anderen Werten versehen werden kann, ist eine große Anwendungsvielfalt gegeben.

Um die Geräuscheffekte zu ändern, muß der User lediglich die entsprechenden Parameter angeben:

```
Beginn der Wiederholungszählung = &H77ED
Toneffektvariable = &H77EF
Begrenzung der 1. Tonfolge = &H77F5
Start der 2. Tonfolge (Anhangeffekt) = &H77F9
Begrenzung der 2. Tonfolge = &H77FF
Anzahl der Effektwiederholungen = &H7804
```

Die entsprechenden Parameter können durch den Poke-Befehl in einem laufenden Programm in die Maschinenroutine eingestuft werden. So können immer andere effek.

Das Maschinenprogramm kann noch ergänzt werden, wenn der User an die beiden „Rom-Routinen“ ab &H780C noch folgende Routinen anfügt:

```
JSR $BAD6
JSR $BAD4
```

Dadurch ergeben sich etwas andere Effekte.

Das Maschinenprogramm kann genauso in den Speicher gebracht werden, wie es bereits im ersten Beispiel beschrieben wurde (Poke-Befehl/Data-Zeilen).

Neben dieser Art, Toneffekte zu erzielen, gibt es eine völlig andere. Hier kann sich der User die entsprechenden Speicherstellen in der Zero-Page und im Rom des Dragon zu Hilfe nehmen.

Die folgende Maschinenroutine wurde ebenfalls mit „Dream“ erstellt und ab Speicherstelle 30700 disassembliert:

```
77EC C601 LDB #0 Wiederholungszähler
77EE 8677 LO2 LDA #119 Toneffektwert von 1-120
77F0 4C LO1 INCA Tonwert um 1 erhöhen
77F1 BD7808 JSR UP1
77F4 817F CMPA #127 Begrenzung 1. Tonfolge
77F6 2DF8 BLT LO1
77F8 86A7 LDA #167 zweite Tonfolge
77FA 4C LO3 INCA
77FB BD7808 JSR UP1
77FE 81FF CMPA #255 Begrenzung 2. Tonfolge
7800 2DF8 BLT LO3
7802 5C INCB
7803 C10A CMPB #10 zehnmal Effekt wiederholen
7805 2DE7 BLT LO2
7807 39 RTS
7808 978C UP1 STA $8C Zero-Page Tonlänge/Höhe
780A 3402 PSHS A
780C BDBAB3 JSR $BAB3
780F BDBAC5 JSR $BAC5
7812 3502 PULS A
7814 39 RTS
```

Das Programm läßt sich mit EXEC &H77EC aufrufen und bietet eine noch vielseitigere Anwendungsmöglichkeit wie die zuerst beschriebene Art der Tonerzeugung.

Hiermit lassen sich alle möglichen Geräuscheffekte wie Sirene, Dampflok oder anderes erzeugen. Das bleibt ganz der Phantasie des Anwenders überlassen.

## \* Tastatur

### Anschlag:

\* – Die Tastatur des Dragon-Computers erfüllt professionelle Erwartungen. Sie ist leichtgängig, prellt nicht und ist auch für grobe Männerfinger ohne Schwierigkeiten zu bedienen.

\* Die einzelnen Tasten sind ein-, bzw. zweifach belegt, was die Handhabung wesentlich erleichtert.

\*

### Tastatursystem:

\* – Die Tasten sind nach amerikanischem System angebracht, was für Blindschreiber evtl. zu Problemen führen kann, da „Z“ und „Y“ vertauscht sind – in Bezug auf deutsche Tastaturen!

\* Für den Heimanwender bedeutet dies wohl kaum einen Nachteil, auch für einen Programmierer ist diese Art der Anordnung nicht problematisch. Kritik daran kann von einem Operator kommen, der an deutsche Tastaturen gewöhnt ist.

\* Die Enter-Taste ist groß gehalten und günstig am rechten Rand positioniert – neben der Clear-Taste.

\* Diese Nachbarschaft ist für meinen Geschmack nicht optimal, da eine unbeabsichtigte Betätigung einer der beiden

\* Tasten, besonders dann, wenn eine dieser Tasten innerhalb eines Programmes

\* (oder beide) mit spezifischen Funktionen belegt ist (sind), ungewünschte Reaktionen hervorruft.

\*

### Schnittstellen

\* Anordnung:

– Linke Seite:

\* Drucker-Interface

RS 232

\* Kassetten-Recorder

Joysticks – links/rechts –

\* Video-Ausgang

Rechte Seite:

\* Steckmodulschacht kombiniert mit Einschubschacht für das Diskettenlaufwerk

\* Rückseite:

\* Monitorausgang

Netzversorgung

\* Zur Vermeidung von Kabelsalat um

das Gerät herum wäre eine Anordnung

der Schnittstellen an der Rückseite

zweckmäßiger. Bei der Benutzung von

\* beiden Joysticks und des Kassettenre-

recorders liegen 3 Kanal über/unter/ne-

beneinander. Eine klare Trennung der

Joystickanschlüsse und des Kasset-

tenrecordereingangs erscheint mit be-

nutzerfreundlicher. Schlecht finde ich

\* die Lösung, den Schacht für die Steck-

module mit dem Einschubschacht für

das Diskettenlaufwerk zu kombinieren

– außerdem ist die rechte Seite nicht der

\* beste Platz, ein Diskettenlaufwerk an-

zuschließen, da hierdurch schon wieder

\* Weiter Seite 35

# BLUE-BUGS

TI 99/4 A

Das Spiel ist auf dem TI 99/4 A in Extended Basic geschrieben und wird mittels Joystick 1 gesteuert.

Weit draußen in einer entfernten Galaxis lebt ein Volk auf dem 2. Mond des Planeten Carylos. Da der Mond keine Atmosphäre hat, leben die Bewohner in kuppelartigen Städten. Eines Tages werden diese friedlichen Bewohner jedoch von blauen, fliegenden Insekten, den „BLUE BUGS“ überfallen, welche die Bewohner vernichten wollen. Als einzige Waffe steht eine Torpedokanone zur Verfügung, mit welcher Sie die „BLUE BUGS“ vernichten müssen.

Nach dem Eintippen wird das Spiel mit RUN gestartet. Besonderheiten beim Spiel sind nicht zu beachten, da selbst die «ALPHA LOCK» Taste eingerastet sein kann. Das Spiel wird Ihnen eine kleine akustische Überraschung servieren. Hierzu sei allerdings nichts gesagt. Lassen Sie sich einfach einmal überraschen.

Nachdem das Titelbild erschienen ist, können Sie mit dem Joystick den Level wählen, in dem Sie beginnen wollen. Der Level (0 bis 9) wird oben links im Bild eingeblendet, und verändert sich, sobald Sie den Joystick bewegen. Haben Sie Ihren Level gewählt, so drücken Sie den Aktionsknopf, um das Spiel zu beginnen.

Die Blue Bugs greifen in Wellen an. Vor jeder Welle wird der augenblickliche Level im Planeten angezeigt. Ein BLUE BUG erscheint mit lautem Getöse auf dem Bildschirm. Dieser BLUE BUG wirft seine Eier ab, die Ihre Laserkanone zerstören können, sobald diese berührt wird. Eine Kanone wird immer dann zerstört, wenn es einem BLUE BUG gelingt bis zum Boden des Mondes vorzudringen, wenn ein BLUE BUG die Kanone berührt, oder wenn diese von den Eiern getroffen wird. Insgesamt stehen 5 Kanonen pro Spiel zur Verfügung.



Nachdem eine Welle vorbei ist, wird der Level erhöht (maximal Level 9), und eine andere Art von BLUE BUGS greift an.

*Insgesamt gibt es 3 Arten von BLUE BUGS:*

1. Bird BLUE BUGS
2. Spider BLUE BUGS
3. Worm BLUE BUGS

Diese 3 Arten wechseln sich von Welle zu Welle mit ihrem Angriff ab.

Nachdem Sie alle 5 Kanonen verloren haben, erscheint wieder das Titelbild, und Sie können wieder den LEVEL wählen.

*Anzahl der BLUE BUGS pro Welle und Punkte pro Treffer:*

LEVEL	Anzahl BLUE BUGS pro Treffer	Punkte
0	8	10
1	10	20
2	12	30
3	14	40
4	16	50
5	18	60
6	20	70
7	22	80
8	24	90
9	26	100

Wir wünschen ein Errorfreies Eintippen, und viel Spaß bei ... BLUE BUGS

```

100 !*****!
110 !* BLUE - BUGS *
120 !*-----*
130 !* TI 99/4 A & X-BASIC *
140 !* Steuerung: Joystick *
150 !*-----*
160 !* (c) 1984 Thronicsoft *
170 !* all Rights V.Becker *
180 !*****!
190 !
200 DATA 659,523,659,523,698,587,783,659,659,523,659,523,587,493,523,440,659,523
,659,523,659,523,30000,30000
210 DATA 659,523,659,523,698,587,783,659,659,523,659,523,587,493,523,440,440,349
,440,349,440,349,30000,30000
220 DATA 440,349,440,349,440,349,523,440,587,493,587,493,523,440,440,349,440,349
,440,349,493,391,523,440
230 DATA 493,391,493,391,493,391,493,391,493,391,30000,30000,391,329,493,391,587
,493,587,493,523,440,493,391
240 DATA 440,349,440,349,493,391,523,440,659,523,659,523,659,523,30000,30000,0,0
250 RANDOMIZE
260 OPTION BASE 1
270 DIM C$(4),CF(4),PT$(4),SD(4)
280 DATA 120,132,136,140,293,261,293,329
290 RESTORE 280
300 FOR I=1 TO 4 : READ CF(I) : NEXT I : FOR I=1 TO 4 : READ SD(I) : NEXT I
310 CALL CLEAR : CALL SCREEN(2) : CALL GRAFIK : FOR I=0 TO 14 : CALL COLOR(I,
I,1) : NEXT I
320 CALL BILD : CALL COLOR(0,2,2,1,11,2,2,16,2,5,9,2,6,13,15,9,11,2,10,11,2,11,
11,2,12,14,8)
330 CALL COLOR(3,13,2,4,13,2)
340 CALL CHPAT(PT$( ))
350 LV=1 : CALL TITEL(LV)
360 BUG=0 : ZV=0 : P=0 : GS=5 : CALL PUNKTE(P) : CALL HCHAR(23,26,121,GS) :
CALL LEVEL(LV) : RESTORE
370 ZV=ZV+1 : IF ZV>3 THEN ZV=1
380 ON ZV GOSUB 750,820,890
390 GOSUB 1020 : CALL COLOR(2,8)
400 CALL MOTION(2,LV,RND*30-15)
410 IF STE THEN 430
420 STE=1 : CALL POSITION(2,XA,YA) : CALL SPRITE(4,60,14,XA+16,YA,5+LV,0)
430 FOR LOOP=1 TO 4
440 READ M1,M2 : IF M1=0 THEN RESTORE : GOTO 440
450 CALL SOUND(-800,M1,5,M2,5)
460 CALL C1 : CALL PATTERN(2,CF(LOOP)) : CALL JOYST(1,X,Y) : CALL MOTION(1,0,
5*X) : CALL PEEK(-31877,A) : IF (A AND 32)=32 THEN 720
470 CALL KEY(1,T,S) : IF T=18 THEN SKIP=1 : GOTO 530
480 CALL C2 : CALL JOYST(1,X,Y) : CALL MOTION(1,0,5*X) : CALL KEY(1,T,S) : IF
T=18 THEN SKIP=2 : GOTO 530
490 CALL POSITION(2,XA,YA) : IF XA=150 THEN 740
500 CALL POSITION(4,XA,YA) : IF XA>150 THEN CALL DELSPRITE(4) : STE=0
510 NEXT LOOP
520 GOTO 400
530 CALL MOTION(1,0,0) : CALL POSITION(1,X1,Y1) : CALL SPRITE(3,124,11,137,Y1
,-128,0)
540 CALL SOUND(-150,-5,0) : CALL POSITION(2,X2,Y2) : IF ABS(Y1-Y2)<16-LV THEN 5
80
550 CALL DELSPRITE(3) : READ M1,M2 : IF M1=0 THEN RESTORE : GOTO 550
560 CALL SOUND(-800,M1,5,M2,5)
570 ON SKIP GOTO 480,490
580 CALL DELSPRITE(3) : CALL PATTERN(2,36) : FOR I=0 TO 5 : CALL SOUND(-150,-
7,I) : NEXT I
590 CALL PATTERN(2,40) : FOR I=6 TO 10 : CALL SOUND(-150,-7,I) : NEXT I
600 CALL PATTERN(2,92) : FOR I=11 TO 15 : CALL SOUND(-150,-7,I) : NEXT I : CA
LL DELSPRITE(2,4)
610 P=P+10*LV : CALL PUNKTE(P) : STE=0 : BUG=BUG+1 : IF BUG=6+2*LV THEN 620 E
LSE 390
620 CALL SOUND(-10,30000,0) : LV=LV+1 : IF LV>10 THEN LV=10
630 CALL LEVEL(LV)
640 BUG=0 : CALL COLOR(1,INT(RND*13)+3,2,2,INT(RND*13)+3,2) : GOTO 370
650 CALL MOTION(1,0,0) : CALL PATTERN(1,80) : FOR I=0 TO 5 : CALL SOUND(-200,
-5,I) : NEXT I
660 CALL PATTERN(1,84) : FOR I=6 TO 10 : CALL SOUND(-200,-5,I) : NEXT I
670 CALL PATTERN(1,88) : FOR I=11 TO 15 : CALL SOUND(-150,-5,I) : NEXT I : CA
LL DELSPRITE(1)
680 READ M1,M2 : IF M1=0 THEN RESTORE : GOTO 680
690 CALL SOUND(-800,M1,5,M2,5)
700 GS=GS-1 : CALL KANDNE(GS) : IF GS=0 THEN 1040

```



```

1410 FOR I=1 TO 4 :: CALL CHAR(124+4*I,PT$(I)):: NEXT I :: SUBEND
1420 SUB TITEL(LV)
1430 DATA 128,8,25,129,132,8,25,161,128,5,23,131,132,5,23,163
1440 DATA 136,8,73,105,140,8,73,137,136,14,71,107,140,14,71,139
1450 RESTORE 1430
1460 CALL MAGNIFY(4):: FOR I=1 TO 8 :: READ C,F,Z,S :: CALL SPRITE(#I,C,F,Z,S)::
NEXT I
1470 RESTORE
1480 CALL C2 :: CALL KEY(1,T,S):: IF T=18 THEN 1550
1490 READ M1,M2 :: IF M1=0 THEN RESTORE :: GOTO 1490
1500 CALL SOUND(350,M1,5,M2,5):: CALL STELL(LV)
1510 CALL C1 :: CALL KEY(1,T,S):: IF T=18 THEN 1550
1520 READ M1,M2 :: IF M1=0 THEN RESTORE :: GOTO 1490
1530 CALL SOUND(350,M1,5,M2,5):: CALL STELL(LV)
1540 GOTO 1480
1550 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL MAGNIFY(3):: CALL SPRITE(#1,76,16,153,193)
1560 DISPLAY AT(1,1)SIZE(1):"!"
1570 SUBEND
1580 SUB GRAFIK
1590 DATA ,000000001C3E1C00,00282828,0028287C287C2828,8140201109C4320F,F10205091
020418,0182840813A4480F
1600 DATA F040201088840281,0040200109C40008,91020009002041,0082040003A44083,8040
001088000201,000000000030102,00001008
1610 DATA 00000000002,0000040810204,3C66666666666663C,183878181818183D,3C6666060C
18307E,3C66061C1C066663C,6C6C6C6C7E0C0C0C
1620 DATA 7E60607C06066663C,1C3060607C666663C,7E7E060C1830303,3C66667C3C66663C,3C6
666663E060C38,0010101038387C,000030300030102
1630 DATA 010302050502013,7878D4EC783,80C0C0E0E0C00,000C161A3B371E0C,000000007EF
F00FF,0000000000071C71,0000000000E0388E
1640 DATA 010307070F1F3C3D,00C0E0E0F0F8FCFC,7D7D7979F1E3C3FF,FEFEFEFEFFFFFFFF,FF
FFFFFFFFFFFFFFFF,00003F3F3F3F3F3F,3F3F3F3F3F3F3F3F
1650 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFF,0044485060504844,01010101030306,45EDABFABAF6B7F3,80
8000000C0C06,A2B7D55F5D6FEDCF,2882008101100346
1660 DATA 050CAB22BAD0B7F3,144100818090C24,20B7D05B456DE10F,0002008801100246,010
CAB20BAD0B621,004010010090424,2097401B446DE108
1670 DATA 000000000010004,0100A2008200A401,00000000009002,2011400244010008,00400
0008000008,80020009000041,0000040002A40002
1680 DATA 00400010000002,3F3F3F7F7F7F7FFF,00000003071F3F7F,FFFFFFFFFFFFFFFF,0001
0307070F1F1F,011FFFFFFFFFFFFFFF,80F8FFFFFFFFFFFFFF
1690 DATA 000000C0E0F8FCFE,0000C0E0E0F0F8F8,FCFCFCFEFEFEFEFF,FFFEFEFEFEFCFCFC,FB
F8F0E0E0C08,FEFCF8E0C,3F0E3B073FFFF88
1700 DATA 7F3F1F0703,1F1F0F07070301,FF7F7F7F7F3F3F3F,FC70DCE0FCFF1F01,FFF0000000
00FFFF,FF8FC7F183CFF1FF,9FCFE9E3F1C7FFFF
1710 DATA FFFFFFF8387F09EFC,C3F380FFFFFF0FFFF,FFEFC787070F3F7,C33FE1870F1FFFFFF,FF0
0FF00FF00FF,FFEFEFEFC7C783FF,0000007C0810207C
1720 DATA 0018202040202018,0101010101030501,03070D10,8080808080C0A08,C0E08018,3C
62A12121212122,3E21202020A0613F
1730 DATA 0C1211111214181,1038A8A8A8A84582,,0044444444C54638,,00708888F080887,F0
888484848488F
1740 DATA 88848282828284F8,0000000000000042,424242424242423C,000000000000003E,40
40405E4242423C,000000000000003E,4040403C0202027C
1750 RESTORE 1590
1760 FOR I=32 TO 143 :: READ C# :: CALL CHAR(I,C#):: NEXT I
1770 SUBEND

```

Human Engineered Software, 150 North Hill Drive, Brisbane, CA 94005  
800-227-6703 (in California 800-632-7979) Dept. C20



HesWare is a trademark of Human Engineered Software. Facemaker is a trademark of Spinnaker Software. VIC 20 and Commodore 64 are trademarks of Commodore Electronics Ltd. Atari is a registered trademark of Atari, Inc. IBM is a registered trademark of International Business Machines.

© 1983

CIRCLE 133 ON READER SERVICE CARD

# Perlentaucher

TI 99/4A

Sind Sie schon einmal Perlentaucher in der Südsee gewesen? Nein? Mit Hilfe eines TI 99/4A, EXTENDED BASIC Modul und Joysticks können Sie es werden.

Nach der Eingabe des Programms starten Sie es mit „RUN“, und das Titelbild erscheint zusammen mit einer Melodie.

Ziel des Spieles ist es, einen Perlentaucher auf den Grund des Meeres zu steuern und Perlen aufsammeln lassen. Am Anfang des Spiels steht der Taucher auf einem Boot. Sie müssen nun versuchen, dieses Männchen durch einen Schwarm gefräßiger Fische sicher zu den Perlengründen zu bringen. Dabei müssen Sie darauf achten, daß Sie die Fische nicht berühren und Ihre Sauerstofftanks sich nicht leeren. Geschieht dies trotzdem, verlieren Sie eines Ihrer fünf Leben. Hat der Taucher den Meeresboden erreicht, muß eine Perle aufgenommen und zum Boot zurückgebracht werden. Nachdem die zehnte Perle zum Boot gebracht wurde, beginnt eine neue Runde, die noch schwieriger ist.

Die Steuerung des Spiels erfolgt mit dem Joystick. Der Taucher kann in acht verschiedene Richtungen gesteuert werden. Die Sauerstofftanks können nur auf dem Boot aufgefüllt werden.

Die Punkte verteilen sich wie folgt:

- große Perle 100 Punkte,
- mittlere Perle 50 Punkte,
- kleine Perle 25 Punkte.

Von den kleinen Perlen gibt es 5, von den mittleren 3 und von den großen 2.

Der Bildschirm ist folgenderweise aufgebaut:

Oben links steht die Anzeige für die Punkte, rechts daneben ist die Anzeige für den High-Score. Darunter befindet sich die Anzeige der noch vorhandenen Taucher. Daneben wird angezeigt, ob Sie eine Perle aufgenommen haben. Unter der Luftanzeige befindet sich die Rundenanzeige.

Einige Programmzeilen sind so lang, daß der Computer sie nicht annimmt. In diesem Fall müssen Sie die Zeile mit „enter“ beenden und mit „FCTN+REDO“ zurückholen. Sie können die Zeile nun ganz normal beenden.



```
100 ! *****
110 ! *****
120 !** (C)22.11.84 BY **
130 !** JUERGEN **
140 !** WOHLFAHRT-MAHN **
150 !**
160 ! *****
170 !**
180 !** TI99/4A **
190 !** EX.BASIC+JOYSTICK **
200 !**
210 ! *****
220 ! *****
```







```

1370 CALL GCHAR(INT(X1/8)+.75,INT(Y1/8)+1.75,P2)
1380 IF P2=32 OR P2=88 OR P2=40 THEN CALL SOUND(-1,770,0):: GOTO 1060 ELSE PE=P2
:: CALL HCHAR(INT(X1/8)+.75,INT(Y1/8)+1.75,32)
1390 CALL SOUND(100,220,0):: CALL SOUND(100,330,0):: CALL SOUND(100,440,0)
1400 CALL HCHAR(INT(X1/8)+.75,INT(Y1/8)+.75,32)
1410 CALL SOUND(100,440,0):: CALL SOUND(100,330,0):: CALL SOUND(200,220,0)
1420 CALL HCHAR(3,32,PE)
1430 GOTO 1010
1440 !
1450 FOR I=1 TO 5
1460 ZU=INT(RND*29)+3
1470 CALL GCHAR(22,ZU,ZZ):: IF ZZ<>32 THEN 1460 ELSE CALL HCHAR(22,ZU,130)
1480 NEXT I
1490 FOR I=1 TO 3
1500 ZU=INT(RND*29)+3
1510 CALL GCHAR(22,ZU,ZZ):: IF ZZ<>32 THEN 1500 ELSE CALL HCHAR(22,ZU,129)
1520 NEXT I
1530 CALL SOUND(-200,330,0,550,0,880,0)
1540 FOR I=1 TO 2
1550 ZU=INT(RND*29)+3
1560 CALL GCHAR(22,ZU,ZZ):: IF ZZ<>32 THEN 1550 ELSE CALL HCHAR(22,ZU,128)
1570 NEXT I
1580 CALL SOUND(-200,440,0,660,0,990,0)
1590 PA=10 :: RETURN
1600 !
1610 !LEBEN VERLUST
1620 CALL SOUND(100,220,0):: CALL SOUND(100,175,0):: CALL SOUND(200,-3,0)
1630 LU=121 :: LE=LE-1 :: IF PE<>0 THEN PE=0 :: PA=PA-1 :: CALL HCHAR(3,32,40)
1640 DISPLAY AT(3,26)SIZE(2):LE
1650 IF LE=0 THEN 1700 ELSE IF PA=0 THEN 830
1660 GOTO 970
1670 !
1680 !ENDE
1690 !
1700 IF PU>HPU THEN HPU=PU :: DISPLAY AT(1,25)SIZE(5):HPU
1710 DISPLAY AT(10,4):"PLWG NGWIN <Q·N>?"
1720 DISPLAY AT(12,9)BEEP:"GAME OVER"
1730 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 1750 ELSE IF K=74 OR K=106 OR K=89 OR K=121 T
HEN 740
1740 STOP
1750 FOR I=1 TO 100 :: NEXT I
1760 DISPLAY AT(12,9):" "
1770 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 1790 ELSE IF K=74 OR K=106 OR K=89 OR K=121 T
HEN 740
1780 STOP
1790 FOR I=1 TO 100 :: NEXT I :: GOTO 1720
1800 !AUF DEM BOOT
1810 LU=121 :: CALL PATTERN(1,96)
1820 CALL SOUND(-200,440,0,220,0):: MW=MW-24 :: IF PE=0 THEN 1060
1830 CALL LOCATE(1,MW,MM):: CALL SOUND(100,330,0,440,0)
1840 IF PE=128 THEN PU=PU+100*RU ELSE IF PE=129 THEN PU=PU+50*RU ELSE IF PE=130
THEN PU=PU+25*RU
1850 CALL SOUND(100,392,0):: CALL SOUND(100,392,0,330,0):: CALL SOUND(100,392,0,
330,0):: CALL SOUND(200,440,0,392,0)
1860 CALL SOUND(200,392,0,330,0)
1870 PE=0 :: PA=PA-1 :: IF PA=0 THEN CALL DELSPRITE(ALL):: PU=PU+150*RU :: DISPL
AY AT(1,8)SIZE(5):PU :: GOTO 880
1880 DISPLAY AT(1,8)SIZE(5):PU :: CALL HCHAR(3,32,40)
1890 GOTO 1060
1900 !MUSIK
1910 RESTORE 1970
1920 READ LA,TON :: IF LA=0 THEN 1950
1930 CALL SOUND(LA,TON,5,TON+5,10)
1940 GOTO 1920
1950 RETURN
1960 !DATA MUSIK
1970 DATA 200,659,200,659,200,659,600,523,200,587,200,587,200,587,600,493
1980 DATA 200,659,200,659,200,659,200,659,200,698,200,698,200,698,200,659
1990 DATA 200,1046,200,1046,200,1046,600,880,200,659,200,659,200,659
2000 DATA 200,659,200,698,200,698,200,698,200,698,200,659,200,987,200,987,200,987
2010 DATA 600,830,200,1318,200,1318,200,1174,600,1046,200,1318,200,1318,200,1174
,600,1046
2020 DATA 200,1318,200,1318,200,1174,600,1046,600,880,600,1318
2030 DATA 0,0
2040 REM DAS PROGRAMM IST 9468 BYTES LANG

```

# Caverns of Death

Commodore 64 (mit Joystick/Port 2)

## Programm des Monats

CAVERNS OF DEATH enthält mehrere Maschinensprachroutinen, die einen fließenden Bewe-

gungsablauf ermöglichen und besonders bei höheren Schwierigkeitsgraden temporeiches Spiel garantieren.

Der scheinbar unbewohnte und lebensfeindliche Planet Tresed am Rande des Andromeda-Nebels stellt eine nahezu perfekte Tarnung des Kampfsters Promes dar ...

Als Gefangener der Tresaner nehmen Sie die erste Gelegenheit einer Flucht wahr und versuchen mit einem Raumer durch die vordersten Anlagen zu entkommen: ... 3 todbringende Höhlen mit raffinierten Abwehrsystemen ...

Kollidieren Sie dabei mit feindlichen Objekten, der Höhlenwand oder überschreiten das in Bild 1 gesetzte Limit von 99 Zeiteinheiten, so wird ihr Raumer, der je Spiel nur 9mal ersetzt wird, zerstört. Am Ende jeder Höhle befindet sich ein Durchgang, in dem Sie so weit wie möglich nach oben fliegen müssen, um das nächste Bild zu erreichen (manchmal dauert es etwas länger!) ... Bild 2 beinhaltet unter anderem eine permanente Sperré, die sich nur öffnet, wenn Sie ein ziemlich schubfestes Geschütz Ihres Gegners vernichten, das nur mit mehreren Treffern zerstört werden kann. Sollten Sie alle 3 Höhlen erfolgreich gemeistert haben, so beginnt das Spiel mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad von neuem ...

```
0 REM *****
1 REM *                CAVERNS OF DEATH
2 REM *                (C) 1984
3 REM *                WRITTEN BY
4 REM *
5 REM *                CHRISTIAN WURZER
6 REM *
7 REM *
8 REM *****
9 GOTO1000
10 REM ** KOLLISION ?
11 :
15 FORT=0T02
16 IFPEEK(53246)=1THEN25
17 IF(PEEK(V+30)AND1)=1THEN25
18 NEXT:RETURN
25 REM ** KOLLISION
26 :
27 POKEV+30,0:POKEV+31,0
29 L=L-1:POKE53246,1:POKEV,57:POKEV+1,199
30 IFL=-1THEN40
31 POKE214,22:POKE211,35:SYS58640
32 PRINT" "STR$(L)
33 FORT=30T01STEP-1:POKE53206,T:SYS53200:NEXT
34 POKE53246,0:RETURN
40 REM ** GAME OVER
41 :
42 POKEV+21,0:PRINT"J":PRINTTAB(15)"GAME OVER"
44 PRINT" "FEUERKNOPF DRUECKEN UM DAS SPIEL"
45 PRINTTAB(11)"WERNUELT ZU STARTEN":PRINTTAB(14)"ANZAHLSCORE ="SC
46 POKE53221,33:POKE53206,INT(RND(0)*255):SYS53200
48 IFPEEK(56320)<>111THEN46
49 POKE53221,129:POKE53206,130:GOTO15000
50 REM ** BILD 1
51 :
52 GOTO30000
80 TI$="000000":HE=99:POKEV+21,15
81 GOSUB720:L=L+1:GOSUB25:GT=0
100 SYS49152
112 POKEV+30,0:POKEV+31,0
120 REM ** BILD 1 BEENDET ?
125 IFPEEK(V+1)<45THEN603
200 :
205 IFVAL(TI$)<(1+LE)THEN300
```

```

206 :
207 REM ** UHR
208 HE=HE-1:IFHE=-1THENHE=99:GOSUB25
209 POKE214,4:POKE211,24:SYS58640
210 POKE1209,160:POKE1210,160:PRINT"███"HE
220 POKE1648,101:POKE1688,84:POKE1728,71:POKE1768,66:POKE53206,120:SYS53200
240 FORT=1T05:POKE56944,T:POKE56945,T:POKE56946,T:POKE56947,T:NEXT
250 POKE1648,32:POKE1688,32:POKE1728,32:POKE1768,32:TI$="000000"
300 :
400 REM ** KOLLISION ?
401 :
405 GOSUB10:GOTO100
503 REM ** BILD 2
605 :
630 POKEV+21,0:GOTO32000
631 POKEV,56:POKEV+1,199:SC=SC+(HE*10)+100
632 POKEV+8,200:POKEV+9,173:POKE715,0
633 GOSUB720:POKEV+21,63:L=L+1:GOSUB25
640 REM ** BILD 2 BEENDET ?
641 :
642 IFPEEK(V+1)<45THEN800
643 :
645 REM ** SPERREN ?
646 IFVAL(TI$)<5THEN652
647 POKE1546,32:POKE1547,32:POKE1548,32:POKE1256,32:POKE1257,32:POKE1258,32
648 FORT=0T0(300+LE*70):NEXT
649 POKE1546,28:POKE1547,28:POKE1548,28:POKE1256,28:POKE1257,28:POKE1258,28
650 TI$="000000"
652 REM ** KOLLISION ?
653 :
654 GOSUB10
660 REM ** RAKETE DES GEGNERS
661 :
670 IFPEEK(715)<0THEN680
675 POKEV+10,PEEK(V+8):POKEV+11,PEEK(V+9)-5
676 POKE715,255:POKE714,0
677 POKE53206,30:SYS53200
680 REM ** GEGNER VERNICHTET ?
681 :
683 FORT=0T02:IF(PEEK(V+30)AND16)=16THEN686
684 NEXT:GOTO640
686 REM ** GEGNER VERNICHTET
687 :
688 SC=SC+100:GT=GT+1:GOSUB720
689 IFGT=4THENPOKE1136,32:POKE1137,32:POKE1138,32:POKEV+21,15:POKEV+10,0
703 GOTO640
720 REM ** SCORE
721 :
724 POKE214,22:POKE211,10:SYS58640:PRINT"███"SC:RETURN
764 :
800 REM ** BILD 3
801 :
822 POKEV+21,0:GOTO33000
823 TI$="000000"
824 SC=SC+100:GOSUB720
826 POKEV+21,15:L=L+1:GOSUB25
850 REM ** SPERREN / RAKETEN ?
851 :
852 IFVAL(TI$)<5THEN900
860 POKE1267,32:POKE1268,32:POKE1269,32
862 POKE1427,32:POKE1428,32:POKE1429,32
863 POKE1642,32:POKE1682,32:POKE1722,32
864 POKE1647,32:POKE1687,32:POKE1727,32
865 POKE1651,32:POKE1691,32:POKE1731,32
870 FORT=0T0(400+L*70):NEXT
875 POKE1267,28:POKE1268,28:POKE1269,28
876 POKE1427,28:POKE1428,28:POKE1429,28
877 POKE1642,28:POKE1682,28:POKE1722,28
878 POKE1647,28:POKE1687,28:POKE1727,28
879 POKE1651,28:POKE1691,28:POKE1731,28
880 REM RAKETEN
882 FORT=1328T01168STEP-40:POKE54272+T,1:POKET,37:SYS53200:QQ=SIN(T)
883 POKET,32:NEXT
884 FORT=1261T01244STEP-1:POKE54272+T,1:POKET,38:SYS53200:QQ=SIN(T)
885 POKET,32:NEXT
890 TI$="000000"

```



```

4899 DATA16,16,16,56,56,124,56,16,0,3,15,252,252,15,3,-1
5000 REM ** EINLESEN DER DATEN
5001 :
5010 FORT=0T01999:READQ:IFQ=-1THEN5026
5012 POKE49152+T,Q:NEXT
5026 FORT=0T0999:READQ:IFQ=-1THEN5030
5027 POKE53200+T,Q:NEXT
5030 FORT=0T0999:READQ:IFQ=-1THEN5035
5032 POKE53000+T,Q:NEXT
5035 SYS53000:POKE53272,(PEEK(53272)AND240)OR14
5036 FORT=0T0999:READQ:IFQ=-1THEN5050
5037 POKE14336+27*8+T,Q:NEXT
5050 :
6000 REM ** SPRITES
6002 :
6006 REM ** EIGENER RAUMER
6010 DATA,,,,,,,,,60,,,102,,,195,,,15,255,240,31,255,248,48,60,12,48,24,12,24
6020 DATA,24,24,,24,8,,16,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
6030 :
6032 REM ** BOMBE
6035 DATA,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,24,,,24,,,24,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
6040 REM ** GESCHUETZ (GEGNER)
6045 DATA,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,48,,,48,,,8,48,64,8,48,64,56,120
6046 DATA112,127,255,248,63,255,240,31,255,224,15,3,192,
10000 REM ** EINLESEN DER SPRITES
10001 :
10010 FORT=0T063:READQ:POKE832+T,Q:NEXT
10020 FORT=0T063:READQ:POKE896+T,Q:NEXT
10030 FORT=0T063:READQ:POKE960+T,Q:NEXT
15000 REM ** LEVEL
15001 :
15003 FORT=0T0100:POKE53206,T:SYS53200:NEXT
15010 PRINT"IT SIND SIE 1 = ANFAENGER, "
15020 PRINTTAB(7)" 2 = FORTGESCHRITTENER ODER"
15025 PRINTTAB(7)" 3 = EXPERTE"
16000 GETA$
16010 IFA$="1"THENLE=4:GOTO20000
16011 IFA$="2"THENLE=2:GOTO20000
16012 IFA$="3"THENLE=0:GOTO20000
16013 GOTO16000
20000 REM ** VARIABLEN, DATEN
20001 :
20002 V=53248:L=9:SC=0:POKE53247,0:POKE53246,0:POKE56325,20
20022 POKEV+27,44:POKE706,0:POKE707,0
20023 POKE708,0:POKE709,1
20024 POKE710,0:POKE711,255
20025 POKE712,1:POKE713,0
20042 POKE688,3:POKE689,3
20043 POKE690,3:POKE691,2
20044 POKE692,3+LE:POKE693,3+LE
20045 POKE694,3+LE:POKE695,3+LE
20046 POKE696,2+LE:POKE699,2+LE
20060 POKE2040,13:POKE2041,14:POKE2042,14:POKE2043,14:POKE2044,15:POKE2045,14
20142 POKEV+39,1:POKEV+40,1:POKEV+41,1
20143 POKEV+42,1:POKEV+43,1:POKEV+44,1
20170 POKEV+16,0:POKEV,56:POKEV+1,200
20172 POKEV+3,0:POKEV+4,95:POKEV+5,110
20173 POKEV+6,255:POKEV+7,110:GOTO50
30000 REM ** BILD 1
30010 :
30090 PRINT"IT"
30100 PRINT" "
30105 PRINT" "
30110 PRINT" "
30115 PRINT" "
30120 PRINT" "
30125 PRINT" "
30130 PRINT" "
30135 PRINT" "
30140 PRINT" "
30150 PRINT" "
30155 PRINT" "
30160 PRINT" "
30165 PRINT" "
30170 PRINT" "
30175 PRINT" "

```





# War Lords

Commodore 64

## Das Spiel 'War Lords' stellt den Kampf zweier verfeindeter Burgherren dar,

die sich gegenseitig mittels zweier Katalpulte einen erbitterten Kampf liefern, denn es gewinnt nur der, der zuerst die Burg des anderen vollständig zerstört hat. Um bis zur Burg des Gegners vorzudringen ist es erst einmal notwendig, sich durch den Wald des Gegners zu kämpfen, in dem seine Burg steht.

Damit man dem Gegner nicht hilflos ausgeliefert ist, kann man ein Schutzschild vor dem eigenen Territorium so bewegen, daß die Geschosse des Gegners daran abprallen, und ihn nun selbst bedrohen.

Punkte gibt es natürlich auch, und zwar für die Bäume, die man dem Gegner abholzt. (Keine Sorge, denn die sind schon so vom sauren Regen geschädigt, daß man sie sowieso bald fällen mußte.) Natürlich werden die Schutzschilde mittels Joystick (1+2) bewegt, da man davon ausgehen kann, daß wohl jeder zwei Joysticks besitzt. Spieler 1 muß dabei den Joystick an Port 1 benutzen, und hat seine Burg auf der linken Seite zu beschützen, für Spieler 2 gilt es natürlich genau anders herum.

Da es mitunter sehr lange dauern kann, bis man die Burg des Gegners zerstört hat (besonders, wenn der Gegner schon etwas Übung hat), kann man auch die Möglichkeit wählen, eine bestimmte Zeit lang zu spielen, gewonnen hat dann, wer dem anderen die meisten Bäume entwurzelt hat.

Natürlich werden die Punkte der beiden Spieler fortlaufend addiert, so daß man z. B. nach einem Turnier von fünf Spielen den besten Burgherrn aller Zeiten bestimmen kann.

Startet man das Programm, so wird zuerst anhand des Inhalts der Speicherstelle 32768 festgestellt, ob die Datas schon an ihren Platz gepoket worden sind. Ist das der Fall, so springt das Programm in Zeile 1370 gleich weiter zum Titelbild. Ansonsten werden die Datas erst einmal in den Zeilen

2540-2800 an ihren Platz gepoket. Vorher wird jedoch in Zeile 1310 der Bildschirm ausgeschaltet, was während des Einlesens der Datas eine Zeitersparnis von ca. 6 % bringt. Anschließend wird der Bildschirm in Zeile 2890 wieder aktiviert und das Titelbild wird angezeigt. Durch drücken einer Taste (oder



Feuerknopf Port 1) geht es dann mit dem Spiel los. Die Abfrage dazu findet in Zeile 2970 statt.

Als nächstes werden die beiden Spieler gefragt, ob sie nach Zeit spielen wollen, d. h., daß nach einer bestimmten Zeit das Spiel automatisch aufhört, oder ob sie bis zum (bitteren Ende) durchhalten wollen. Ist ersteres gewählt, so werden die beiden Spieler außerdem noch gefragt, wie lange sie spielen wollen. Die Abfrage dazu erfolgt in den Zeilen 1410-1450.

Nun geht's aber los mit dem Spiel: Nachdem in Zeile 1480 der Bildschirm auf den Sonderzeichenmodus ab Speicherzelle 12288 umgeschaltet wird, wird in den Zeilen 1510-1540 die Umrandung hingepoket. Es folgt in den Zeilen 1580-1600 das 'Pflanzen' des Waldes. In den Zeilen 1640-1670 werden die Burgen 'erbaut', und in Zeile

1680 werden die Schutzschilde gesetzt. Nun wird in den Zeilen 1730-1750 der Ball ins Ziel gebracht, wobei die Richtung, in die der Ball losfliegt, zufällig bestimmt wird.

Es folgt jetzt der Programmteil, der die Hauptarbeit leistet, d. h., in den Zeilen 1790-1830 werden durch ein Maschinenprogramm die Schutzschilde der beiden Spieler bewegt, die Kugelposition neu berechnet, abgefragt, ob ein Baum oder der Rand getroffen wurde, und eventuell darauf reagiert. Die Abfrage, was genau getroffen wurde, erfolgt in den Zeilen 1870-1960. Je Art des Hindernisses wird dann eine der

vier Sound-Routinen in den Zeilen 2250-2500 aufgerufen. Wird eine der Burgen getroffen, die Abfrage hierzu findet in den Zeilen 1930-1990 statt, so wird danach in Zeile 1980 abgefragt, ob die getroffene Burg vollständig zerstört wurde und das Spiel damit beendet ist, oder ob einfach nur der Ball neu ins Spiel gebracht werden muß, Zeile 1990.

Ist das Spiel schließlich beendet, entweder, weil die festgelegte Zeit überschritten oder weil eine der Burgen zerstört wurde, so springt das Programm in die Zeilen 2030-2210, wo natürlich zuerst einmal angezeigt wird, daß das Spiel beendet ist. Anschließend wird angezeigt, wer diese Runde gewonnen hat, Zeile 2090-2150. In den Zeilen 2160-2180 wird der Gesamtpunktestand ermittelt und angezeigt. Für ein neues Spiel wird in Zeile 2200 abgewartet, daß eine Taste bzw. der Feuerknopf an Port 1 gedrückt wird, um ein neues Spiel zu starten.

```

1010 rem" | Steuerzeichen
1030 rem"
1040 rem"  || = Cntr rechts
1050 rem"  || = Cntr links
1060 rem"  || = Cntr hoch
1070 rem"  || = Cntr runter
1080 rem"  * = Gelb
1090 rem"  || = Dunkelgrau
1100 rem"  * = Mittelgrau
1110 rem"  || = Hellgrau
1120 rem"  || = Braun
1130 rem"  * = Weiss
1140 rem"  * = Hellblau
1150 rem"  || = Gruen
1160 rem"  * = home
1170 rem"  * = clr home
1180 rem"  * = rvs on
1190 rem"  * = rvs off
1200 rem"
1220 rem" |
1230 rem" | Warlords Nov./Dez. 1984 |
1240 rem" |
1250 rem" | (c) and Idea: P.Paulsen |
1260 rem" |
1270 rem" | written by: E.Schiffler |
1280 rem" |
1300 rem"
1310 Poke53272,28:Poke53280,0:Poke53281,0:Poke657,128:Poke56,48:Poke53265,11
1320 Print"#####"
1330 Print"Schetten sie ihren koenig! der thron ist ein gefahr."
1340 Print"Ein verfeindeter burgherr blaest zum Angriff auf das schloss."
1350 Print"Behren sie die schnellen felsbrocken"
1360 Print"Ab, versuchen sie, die feindliche burg zu zerstoeren."
1370 ifPeek(32768)<>169then gosub2540
1380 gosub2810
1390 Print"Player 1 = Port 1
1400 Print"Player 2 = Port 2
1410 Print"mach zeit (j/n)?":poke204,0
1420 geta$:ifa$="n"thenpoke204,1:goto1470
1430 ifa$<>"j"then1420
1440 Poke204,1:Printa$
1450 input"mach wievielen sekunden":se:se=se*60
1460 gosub1480
1470 se=9999999
1480 Poke53272,28
1490 Poke53281,0
1500 Print"##"
1510 fori=0to39:Poke1024+i,6:Poke1984+i,6:next
1520 fori=1to23:Poke1024+i*40,7:Poke1024+39+i*40,7:next
1530 Poke1024,8:Poke1024+39,8
1540 Poke1984,8:Poke1984+39,8
1550 rem"
1560 rem" | Wald Pflanzen |
1570 rem"
1580 fori=1to23
1590 Print"#####"spc(20)"#####"
1600 next
1610 rem"
1620 rem" | Burgen bauen |
1630 rem"
1640 Print"#####b"spc(34)"@b"
1650 Print"##"spc(34)"ac"
1660 Print"#####b"spc(34)"@b"
1670 Print"##"spc(34)"ac"
1680 sys32768
1690 ti$="000000":si=54272
1700 rem"
1710 rem" | Ball ins Spiel |
1720 rem"
1730 bp=1024+60:Pokebp,9
1740 rx=-1:ifrnd(1)<.5thenrx=1
1750 ry=1
1760 rem"
1770 rem" | Ball bewegen |
1780 rem"

```

```

1790 sys32030:PokebP,32:bp=bp+rx+ry*40:P=Peek(bp)
1800 q=bp-1024:s=abs(q-int(q/40)*40-20):ifP<9then1870
1810 ifti>sethen2030
1820 P=Peek(bp):ifP<4then1920
1830 PokebP+54272,1:PokebP,9:goto1790
1840 rem"
1850 rem" | Hindernisse
1860 rem"
1870 ifP=4then9osub2250:PokebP,32:rx=-rx:goto1820
1880 ifs<16andrnd(1)<.1thenbp=bp-rx
1890 ifP=7then9osub2350:bp=bp-2*rx:rx=-rx:goto1820
1900 ifP=6then9osub2420:bp=bp-80*ry:ry=-ry:goto1820
1910 ifP=8thenbp=bp-80*ry-2*rx:rx=-rx:ry=-ry:goto1820
1920 PokebP,32
1930 ifP=0then1980
1940 ifP=1thenbp=bp-40:goto1980
1950 ifP=2thenbp=bp-1:goto1980
1960 ifP=3thenbp=bp-41:goto1980
1970 stoP
1980 P=Peek(bp)+Peek(bp+1)+Peek(bp+40)+Peek(bp+41):ifP=4*32then2030
1990 9osub2480:goto1730
2000 rem"
2010 rem" | Spiel zu ende
2020 rem"
2030 Poke53272,20:Print"8";
2040 Printtab(11)"| _____ |"
2050 Printtab(11)"| 30 | _____ | 10 |"
2060 Printtab(11)"| 30 | 30 | Game over | 10 |"
2070 Printtab(11)"| 30 | _____ | 10 |"
2080 Printtab(11)"| _____ | 2 |"
2090 Print"30Gewonnen hat:30!"
2100 fort=1to500:next
2110 ifq1=q2thenPrint"Unentschieden!":goto2160
2120 a$="1000Spieler 1":ifq2>q1thena$="1000Spieler 2"
2130 fori=1to200:Print"1000" a$:Print"1000" a$:next
2140 Print"1000Spieler 1":q1
2150 Print"1000Spieler 2":q2
2160 y1=y1+q1:y2=y2+q2:q1=0:q2=0
2170 Print"1000Punktstand: spieler 1 hat"y1"Punkte"
2180 Print"1000          spieler 2 hat"y2"Punkte"
2190 Print"1000Space fuer neues Spiel!"
2200 geta$:ifa$<>" "then2200
2210 Print"8":goto1410
2220 rem"
2230 rem" | Sound 1
2240 rem"
2250 Pokesi+24,15:Pokesi+4,0:Pokesi+5,15:Pokesi+6,255:Pokesi+4,33
2260 fori=64to128step16:Pokesi+1,255-i:next
2270 fori=64to128step16:Pokesi+1,i:next
2280 Pokesi+4,0
2290 sp=bp-1024-int((bp-1024)/40)*40:ifsp>20thenq1=q1+1:goto2310
2300 q2=q2+1
2310 return
2320 rem"
2330 rem" | Sound 2
2340 rem"
2350 Pokesi+4,0:Pokesi+5,15:Pokesi+6,255:Pokesi+4,17
2360 fori=1to30step2:Pokesi+1,30-i:next
2370 fori=1to30step2:Pokesi+1,i:next
2380 Pokesi+4,0:return
2390 rem"
2400 rem" | Sound 3
2410 rem"
2420 Pokesi+4,0:Pokesi+5,15:Pokesi+6,255:Pokesi+4,33
2430 fori=1to40step2:Pokesi+1,60-i:next
2440 Pokesi+4,0:return
2450 rem"
2460 rem" | Sound 4
2470 rem"
2480 Pokesi+4,0:Pokesi+5,40:Pokesi+6,160:Pokesi+4,129
2490 fori=1to10step1:Pokesi+1,10-i:next
2500 Pokesi+4,0:return
2510 rem"
2520 rem" | MC-Code einlesen
2530 rem"

```

```

2540 fori=32768to33802:readj:Pokei,J:next
2550 data 169,155,133,63,169,5,133,64,169,172,133,65,169,5,133,66,32,20,128
2560 data 96,169,7,160,0,145,63,145,65,160,40,145,63,145,65,160,80,145,63
2570 data 145,65,96,169,32,160,0,145,63,145,65,160,40,145,63,145,65,160,80
2580 data 145,63,145,65,96,169,224,141,2,220,173,1,220,141,60,3,173,0,220,141
2590 data 61,3,169,255,141,2,220,32,41,128,173,60,3,41,1,240,25,173,60,3,41
2600 data 2,240,47,173,61,3,41,1,240,69,173,61,3,41,2,240,91,32,20,128,96,234
2610 data 165,64,201,4,208,6,165,63,201,91,240,225,56,165,63,233,40,133,63
2620 data 165,64,233,0,133,64,76,101,128,234,165,64,201,7,208,6,165,63,201
2630 data 43,240,196,24,165,63,105,40,133,63,165,64,105,0,133,64,76,101,128
2640 data 234,165,66,201,4,208,6,165,65,201,108,240,181,56,165,65,233,40,133
2650 data 65,165,66,233,0,133,66,76,115,128,234,165,66,201,7,208,6,165,65,201
2660 data 60,240,152,24,165,65,105,40,133,65,165,66,105,0,133,66,76,115,128
2670 rem"
2680 rem" | Sonderzeichen einlesen |
2690 rem"
2700 fori=12544toi+7:Pokei,0:next
2710 fori=12288toi2367:readj:Pokei,J:next
2720 data 180,252,252,104,120,120,88,120,127,111,127,126,92,124,124,124,45,63
2730 data 63,26,30,30,22,30,254,250,254,126,54,62,62,62,0,24,24,60,60,126,126
2740 data 24,255,255,255,255,239,199,131,1,255,255,170,85,170,85,255,255,235
2750 data 215,235,215,235,215,235,215,235,215,170,85,170,85,235,215,60,102,223
2760 data 191,191,255,126,60
2770 rem"
2780 rem" | Sprites-Datas |
2790 rem"
2800 fori=0toi+7*64-1:readj:Poke200*64+i,J:next:return
2810 Poke53269,255:Poke53276,255:Poke53286,1:Poke53280,0:Poke53281,0
2820 Poke53248+23,255
2830 fori=0to7
2840 Poke53248+i*2,40+i*23
2850 Poke53249+i*2,50
2860 Poke2040+i,200+i+(i>5)
2870 Poke53287+i,14
2880 next
2890 Poke2045,202:Poke53265,27
2900 fori=0to7
2910 P=53287+i
2920 PokeP,1
2930 fort=1toi0:next
2940 PokeP,14
2950 fort=1toi0:next
2960 next
2970 geta$:z=z+1:ifz<50anda$=""then2900
2980 Poke53269,0
2990 return
3000 data 255,15,240,235,14,176,235,14,176,235,14,176,235,14,176,235
3010 data 14,176,235,14,176,235,254,176,235,174,176,235,174,176,235,174
3020 data 176,235,174,176,235,174,176,235,174,176,235,174,176,235,174,176
3030 data 235,174,176,234,170,176,234,170,176,234,170,176,234,170,176,255,255,240,0
3040 data 15,255,0,58,170,192,234,170,176,234,170,176,234,170,176,235,254,176,235
3050 data 14,176,235,14,176,235,14,176,235,254,176,234,170,176,234,170
3060 data 176,234,170,176,235,254,176,235,14,176,235,14,176,235,14,176
3070 data 235,14,176,235,14,176,235,14,176,235,14,176,255,15,240,0
3080 data 255,255,0,234,170,192,234,170,176,234,170,176,235,250,176,235
3090 data 14,176,235,14,176,235,14,176,235,250,176,234,170,176,234,170
3100 data 176,234,170,192,235,175,0,235,172,0,235,235,0,235,235,0
3110 data 235,58,192,235,58,192,235,14,176,235,14,176,255,15,240,0
3120 data 255,0,0,235,0,0,235,0,0,235,0,0,235,0,0,235
3130 data 0,0,235,0,0,235,0,0,235,0,0,235,0,0,235,0
3140 data 0,235,0,0,235,0,0,235,0,0,235,0,0,235,0,0
3150 data 235,255,240,234,170,176,234,170,176,234,170,176,255,255,240,0
3160 data 15,255,0,58,170,192,234,170,176,234,170,176,234,250,176,235
3170 data 14,176,235,14,176,235,14,176,235,14,176,235,14,176,235,14
3180 data 176,235,14,176,235,14,176,235,14,176,235,14,176,235,14,176
3190 data 234,250,176,234,170,176,234,170,176,58,170,192,15,255,0,0
3200 data 255,255,0,234,170,192,234,170,176,234,170,176,235,250,176,235
3210 data 14,176,235,14,176,235,14,176,235,14,176,235,14,176,235,14
3220 data 176,235,14,176,235,14,176,235,14,176,235,14,176,235,14,176
3230 data 235,250,176,234,170,176,234,170,176,234,170,192,255,255,0,0
3240 data 15,255,0,58,170,192,234,170,176,234,170,176,234,250,176,235
3250 data 14,176,235,15,240,235,0,0,234,255,0,234,170,192,234,170
3260 data 176,58,170,176,15,250,176,0,14,176,255,14,176,235,14,176
3270 data 234,250,176,234,170,176,234,170,176,58,170,192,15,255,0,0

```

# PIPELINE

## für Laser 2001

Oily Jake ist ein fleißiger Arbeiter in einer Ölraffinerie. Seine Aufgabe ist Ölleitungen zu überwachen, auftretende Schäden zu reparieren und darauf zu achten, daß die Ölfässer nicht überfüllt werden. Die Arbeit in der Ölraffinerie könnte richtig Spaß machen, wenn sich nicht ein giftgrüner Skorpion in die Raffinerie eingeschlichen hätte, der am laufenden Band versucht, Oily Jake's Arbeit zu sabotieren. Ferner muß Oily Jake, um seine Arbeit verrichten zu können, in schwindelerregender Höhe seinen Kontrollgang über die Pipelines durchführen. Dabei muß er aufpassen, daß er nicht abstürzt, und somit eines seiner 3 Leben verliert.

## PIPELINE ist auf dem LASER 2001 geschrieben und wird mittels des linken Joysticks gesteuert.

Das Programm ist in 2 Teile gegliedert. Teil 1 ist mit „PIPELINE-VORPROGRAMM“ gekennzeichnet, und belegt die komplette Grafik, sowie die 4 verschiedenen Grafikkarten im Video-RAM. Das Programm läuft ca. 3 Minuten. Die belegte Grafik bleibt so lange im VideoRAM, bis der Rechner ausgeschaltet wird, oder der „GR“-Befehl gegeben wird. Das Vorprogramm muß deshalb nur einmal vor dem ersten Spielbeginn laufen. Danach wird dieses Programm durch den 2. Teil „PIPELINE-HAUPTPROGRAMM“ überschrieben. Dieser 2. Teil beinhaltet die komplette Spielhandlung sowie die Steuerung der 4 Grafikkarten und die Maschinenroutine zur Videoprozessorsteuerung.

Es ist wichtig, beide Programmteile vor dem ersten Start auf Kassette oder Diskette wegzuschreiben, da Teil 1 sofort nach dem Programmstart Teil 2 einliest und startet und Teil 2 nach dem ersten Start nicht mehr editiert werden kann, ohne daß Programmteile zerstört werden.

Teil 2 darf nach einem Abbruch mit Break (CTRL C) nicht mehr mit RUN gestartet werden, sondern muß mit der Befehlsfolge CLEAR (Return) GOTO 12 (Return) neu gestartet werden. Diskettenbenutzer sollten im ersten Programmteil die Zeile 100 umändern in: 100 DISK „RUN PIPELINE-HP“

und den ersten Teil unter dem Namen PIPELINE sichern. Danach wird der 2. Teil unter dem Namen PIPELINE-HP auf die gleiche Diskette weggeschrieben. Das Programm wird nun mit RUN PIPELINE gestartet, und lädt dann automatisch den 2. Teil nach dem Programmende ein.

PIPELINE bringt einige Besonderheiten des LASER 2001 zutage, welche den meisten Besitzern unbekannt sein dürften:

Das Programm benutzt den Grafikkartmodus 1, der vom BASIC nicht erreicht werden kann, jedoch eine schnelle Farbgrafik, sowie die Mischung von Grafik und Text erlaubt.

Es werden 4 Grafikkarten benutzt, welche außerhalb des TEXT-Bereichs liegen. Somit wird der blitzschnelle Wechsel der einzelnen Bilder erreicht. Das Programm benutzt SPRITES, wozu der LASER 2001 normalerweise keinen BASIC-Befehl kennt. Damit wird die umfangreiche Bewegung, die Geschwindigkeit der bewegten Objekte, sowie die Grafiküberlagerung erreicht.

Doch nun genug der Vorbetrachtungen. Kommen wir zum eigentlichen Spiel: Sobald das Titelbild auf dem Bildschirm erschienen ist und die Titelmelodie verklungen ist, kann durch Druck auf den linken Aktionsknopf des linken Joysticks das Spiel begonnen werden. Jetzt erscheint die erste Pipeline auf dem Bildschirm.

Oily Jake steht auf dem linken oberen Ende der Pipeline. Rechts neben der Leiter wird ein Zeitband angezeigt, welches im Verlauf des Spieles immer kürzer wird. Sobald das Zeitband nur noch 32 Zeiteinheiten beinhaltet, ertönt ein Warnsignal, und das Band verfärbt sich rot.

Auf den unteren Sprossen der Leiter erscheint der giftgrüne Skorpion, welcher Oily Jake das Leben schwer macht. Der Level beginnt, sobald die PIPELINE-Fanfare verklungen ist.

Steuern Sie mit dem Joystick Oily Jake vertikal, horizontal oder diagonal. Achten Sie jedoch darauf, daß Oily Jake nicht von der Pipeline abkommt, da er sonst abstürzt und eines seiner 3 Leben verliert.

Das Ziel ist es, zum Ölfaß zu kommen, bevor das Zeitband abgelaufen ist. Ferner darf der Ölfluß nicht durch die Sabotage des Skorpions unterbrochen sein, wenn Oily Jake das Ölfaß erreicht. Sollten Sie das schaffen, so geht das

Spiel mit einer anderen Pipeline und dem nächsthöheren Level weiter.

Insgesamt gibt es 3 verschiedene Pipelines und 8 Levels.

Der Skorpion klettert immer die Leiter hinauf, das Gerüst entlang und dann irgendwo über die Pipeline geradlinig zum unteren Bildschirmrand. Wenn Oily Jake vom Skorpion berührt wird, so stürzt er ab und stirbt eines seiner 3 Leben. Berührt der Skorpion eine Flansch der Pipeline, so geht die Pipeline an dieser Stelle kaputt, und der Ölfluß wird unterbrochen. Dann muß Oily Jake an die defekte Stelle geführt werden, um die Pipeline zu reparieren. Oily Jake hat jedoch gegen den Skorpion eine Waffe: Er kann den Skorpion mittels seines Hammers zu Fall bringen. Zu diesem Zweck muß Oily Jake mit dem Gesicht zum Skorpion stehen und der Aktionsknopf muß gedrückt werden. Dann fliegt der Hammer in Richtung Skorpion, sofern sich der Skorpion in vertikaler Richtung bewegt, wenn der Hammer den Skorpion trifft, so stürzt dieser ab, und beginnt wieder von neuem seine Klettertour auf der Leiter.

Oily Jake verliert eines seiner 3 Leben, wenn er:

1. von der Pipeline abkommt.
2. zum Ölfaß kommt, wenn die Pipeline defekt, und somit der Ölfluß unterbrochen ist.
3. wenn das Zeitband abgelaufen ist.

### Punktwertung:

5 \* Levelpunkte

für jeden Skorpion, der durch Hammerwurf zu Fall gebracht wurde.

500 \* Levelpunkte

bei erfolgreichem Erreichen des Ölfaßes.

2 \* Levelpunkte

für jede verbliebene Zeiteinheit des Zeitbandes bei Erreichen des Ölfaßes.

### Schwierigkeitsstufen:

Das Spiel besteht aus maximal 8 Levels. Die Schwierigkeitssteigerung besteht darin, daß bei steigendem Level das Zeitband immer kürzer wird, und der Skorpion immer genauer mit dem Hammer getroffen werden muß. Bei einer Überschreitung von Level 8 geht das Spiel mit gleichbleibendem Level 8 weiter.

Wenn Oily Jake seine 3 Leben verloren hat, so erscheint wieder das Titelbild, und ein neues Spiel kann mittels Druck auf den Aktionsknopf gestartet werden.

```

1 REM *****
2 REM * PIPELINE VORPROGRAMM *
3 REM * fuer LASER 2001+Joystick *
4 REM *-----*
5 REM * (c) 1984 by Tronicsoft *
6 REM * all Rights by V.Becker *
7 REM *****
8 REM
9 REM
10 REM
12 HOME : PRINT : PRINT SPC( 10)"P I P E L I N E": PRINT SPC( 10)"-----"
13 : PRINT : PRINT
14 PRINT " Grafik umbelegen.....";
15 FOR I = 32 TO 218: A = RAM (C$): READ C$: FOR K = 0 TO 7
16 G$ = MID$(C$,2 * K + 1,2): H$ = LEFT$(G$,1): L$ = RIGHT$(G$,1): R$ = H$: G
17 OSUB 200:H = R:R$ = L$: GOSUB 200:L = R
18 40 VPOKE 34815 + 8 * I + K,16 * H + L
19 50 NEXT K: NEXT I
20 55 PRINT "beendet"
21 56 PRINT " Fenster belegen.....";
22 60 FOR I = 36607 TO 36766: VPOKE I,0: NEXT I
23 90 GOSUB 10000
24 95 GOSUB 11000
25 96 GOSUB 12000
26 97 GOSUB 13000
27 98 PRINT "beendet"
28 99 PRINT " Hauptprogramm laden..."
29 100 CRUN
30 200 IF ASC (R$) > 57 THEN R = ASC (R$) - 55: RETURN
31 210 R = VAL (R$): RETURN
32 10000 FOR I = 40959 TO 44031 STEP 1024
33 10005 FOR K = 0 TO 767: VPOKE I + K,32: NEXT K
34 10010 FOR K = 0 TO 736 STEP 32: VPOKE I + K,218: VPOKE I + K + 1,218: VPOKE I +
35 K + 30,218: VPOKE I + K + 31,218: NEXT K
36 10015 FOR K = 4 TO 23: VPOKE I + 32 * K + 29,220 + K: NEXT K
37 10020 FOR K = 98 TO 125: VPOKE I + K,39: NEXT K
38 10030 FOR K = 155 TO 731 STEP 96: VPOKE I + K,37: NEXT K
39 10040 FOR K = 156 TO 732 STEP 96: VPOKE I + K,38: NEXT K
40 10050 FOR K = 187 TO 763 STEP 96: VPOKE I + K,33: NEXT K
41 10060 FOR K = 188 TO 764 STEP 96: VPOKE I + K,34: NEXT K
42 10070 FOR K = 219 TO 699 STEP 96: VPOKE I + K,35: NEXT K
43 10080 FOR K = 220 TO 700 STEP 96: VPOKE I + K,36: NEXT K
44 10090 FOR K = 3 TO 5: VPOKE I + K,K + 55: NEXT K
45 10100 FOR K = 25 TO 27: VPOKE I + K,K + 36: NEXT K
46 10110 VPOKE I + 725,40: VPOKE I + 726,42: VPOKE I + 757,41: VPOKE I + 758,43
47 10120 NEXT I
48 10125 FOR I = 33535 TO 33662: VPOKE I,0: NEXT I
49 10126 FOR I = 41349 TO 41364: READ C: VPOKE I,C: VPOKE I + 32,C + 1: NEXT I
50 10127 VPOKE 33555,175: VPOKE 33556,160: VPOKE 33557,44: VPOKE 33558,7
51 10128 FOR I = 41447 TO 41456: VPOKE I,1 - 41239: NEXT I
52 10130 RETURN
53 11000 FOR I = 4 TO 30: READ C: VPOKE I + 32831,C: NEXT I: RETURN
54 12000 FOR I = 41983 TO 44031 STEP 1024
55 12010 FOR J = 6 TO 21: READ C$
56 12020 FOR K = 1 TO LEN (C$): VPOKE I + 32 * J + 1 + K, ASC ( MID$( C$,K,1)): N
57 EXT K
58 12025 X = RAM (C$)
59 12030 NEXT J: NEXT I
60 12040 RETURN
61 13000 I = 40959
62 13010 FOR J = 6 TO 7: X = RAM (C$): READ C$
63 13020 FOR K = 1 TO LEN (C$): VPOKE I + 32 * J + 1 + K, ASC ( MID$( C$,K,1)): N
64 EXT K
65 13030 NEXT J
66 13040 FOR J = 8 TO 15: X = RAM (C$): READ C$
67 13050 FOR K = 1 TO LEN (C$): VPOKE I + 32 * J + 24 + K, ASC ( MID$( C$,K,1)):
68 NEXT K
69 13060 NEXT J
70 13070 FOR J = 16 TO 20: X = RAM (C$): READ C$
71 13080 FOR K = 1 TO LEN (C$): VPOKE I + 32 * J + 20 + K, ASC ( MID$( C$,K,1)):
72 NEXT K
73 13090 NEXT J
74 13100 RETURN
75 60000 DATA "0000000000000000", "FF2020FF2020FF20", "FF0404FF0404FF04", "20FF2020FF
76 2020FF", "04FF0404FF0404FF", "2020FF2020FF2020", "0404FF0404FF0404", "FFFF3C7EE7C3FF
77 FF"

```

```

60010 DATA "001F103F7F3F1010","1010103F7F3F101F","00F008FCFEFC0000","000008FCFE
FC08F0","0000000000000000E","0A0E000000000000","00000000000000A0","A0B00000000000
00"
60020 DATA "0018242424241800","0008180808080800","0018240408103C00","0018240004
241800","0028282838080800","003C203804241800","0018203824241800","003C0408101010
00"
60030 DATA "0018241824241800","001824241C041800","00F00007F414F700","000000BD25
25BD00","0000005E9E101E00","000000878784F700","000000A2A2148800","000404F4F484F6
00"
60040 DATA "183C3CFFFF3C3C3C","3C3C3CFFFF3C3C18","18187FFFFFF7F1818","1818FEFFFF
FE1818","010303FFFF030303","030303FFFF030301","80C0C0FFFFC0C0C0","C0C0C0FFFFC0C0
80"
60050 DATA "000000FFFF000000","0000000000000000","1818181818181818","0000000000
000000","1818181818187FFF","181818181818FEFF","FF7F181818181818","FFFE1818181818
18"
60060 DATA "0307070000000007","0707070707000000","0000E00000000000","C0C0C0C000
000000","0001070000000001","0303030301000000","C0E0E000000000E0","E0E0E0E0E00000
00"
60070 DATA "0000000000000000","1C0F030000000000","0000E0FF1F000000","0038202020
202038","0000000001202875","FFFF7D0000000000","000000004080F1FF","F8F9FF00000000
00"
60080 DATA "0000201008000000","0000000000030F1C","0000001FFFE00000","0000000103
030606","3060C080000000001","000000071F78E080","0C0C0C1818181818","0306060C0C1818
18"
60090 DATA "000000F8FF070000","0000000000C0F038","000000E0F81E0701","0C06030100
000000","00000080C0C06060","C060603030181818","3030301818181818","18181830306060
C0"
60100 DATA "1818181818303030","01071EF8E0000000","00000000103060C","6060C0C000
000000","000007FFF8000000","38F0C00000000000","18181818180C0C0C","1818180C0C0C0606
03"
60110 DATA "0060030301000000","0100000080C06030","80E0781F07000000","0018202040
202018","01030305050A0A12","1200000000000000","80C0C0A0A0505048","4800000000000000
00"
60120 DATA "0000000F07070300","0000000007040406","0000008040800408","1420000080
8080C0","0000000F07070300","000000000040406","0000008040800004","38040000004028
10"
60130 DATA "0000000102012010","2804000001010103","000000F0E0E0C000","00000000E0
202060","0000000102010020","1C20000000021408","000000F0E0E0C000","00000000002020
60"
60140 DATA "0000000001030701","0101010000000000","0000000080E0E080","8080800000
000000","0000000001070701","0101010000000000","0000000080C0E080","8080800000000000
00"
60150 DATA "0000000000000007","0700000000000000","00000000004060F0","F060600000
000000","00000000002060F","0F06060000000000","00000000000000E0","E000000000000000
00"
60160 DATA "1436361409050303","0303030100000000","286C6C2890A0C0C0","C0C0C08080
502000","081C1C0809050303","03030301010A0400","1030381090A0C0C0","C0C0C08080000000
00"
60170 DATA "000060F008F4630F","0F63F408F0600000","000000000402E4F8","F0E0000000
000000","00000060F864030F","0F0364F840000000","000000000000E0F0","F8E40204000000
00"
60180 DATA "00040A0101030303","0303050914363614","0000000080C0C0C0","C0C0A09028
506028","0000000001030303","03030509081C1C08","0020508080C0C0C0","C0C0A090103038
10"
60190 DATA "3F7FFFE0E0E0E0FF","FFFE0E0E0E0E0C00","E0F0F078783030E0","C080000000
000000","0F1F3F0707070707","07070707070F1F3F","F8F0E08080808080","8080803080F8F0
E0"
60200 DATA "3F7FFFE0E0E0E0FF","FEFCE0E0E0FFFFF","F8F0E00000000000","0000000000
0F8F0E0","2060E0E0E0E0E0E0","E0E0E0E0E0FFFFF","0000000000000000","0000000000F8F
0E0"
60210 DATA "2060E0F8FCFEFFEF","E7E7E3E1E0E0C080","08183838383838B8","88F8F8F8F8
783020","3038702038383048","0000000000000000","0000000000000000","0000000000000000
00"
60220 DATA "0003050606050300","00C4AC2424A4C400","00F79497F414F700","00D252D25F
42C200","003F080A0B0A0A00","00FF00DE12121E00","00F500B5D5959500","00CF08C80F00CF
00"
60230 DATA "00FE013DASASBD00","00D010B810101000","FFFFFFFFFFFFFFFF"
60235 DATA 184,186,188,190,184,186,192,194,196,198,188,190,200,202,192,194
60240 DATA 129,161,241,241,81,81,81,81,81,81,81,81,0,0,0,0,0,0,33,33,33,209,
209,161,161,161
60250 DATA "HHHHHHHHHHHHHHHHHHH@hi","HHHHHHHHHHHHHHHHHHH@jkl","
mn"," BC"," op"
60260 DATA " ab@HHHHHHHHHHHHHHH@qrs"," cde@HHHHHHHHHHHHHHH@tu"," fg"
60265 DATA " BC"," JJ abDFhi"," JJ cdeEGjkl"
60270 DATA " JJ fg mn"," BC BC BC"," vw op
JJ"," xyz@HHHHHH@qrs BC"," YZ@HHHHH@tu"

```

```

60280 DATA "HHH@hi ab@HHHHHH@hi","HHHAJKl cdeAHHHHHHAJKl"," mn f9
mn"," BC BC LM"," op JJ NO"
60290 DATA " ab@qrs JJ op"," cdeAtu JJ ab@HH@qrs"," f9 JJ
cdeAHHAtu"," BC JJ f9"," JJ JJ LM"," JJ JJ NO"
60300 DATA " JJ JJ vw"," BC BC xyz@hi"," vw op YZAJkl","
xyz@HHH@qrs mn"," YZAHHAAtu"
60310 DATA "HHHHHHHH@hi","HHHHHHHHAJKl"," mn ab@HH@hi"," BC
cdeAHHAJkl"," JJ f9 mn"," JJ BC BC"
60320 DATA " BC JJ JJ"," op JJ JJ"," ab@HH@qrs
JJ JJ"," cdeAHHAtu JJ JJ"," f9 JJ JJ"
60330 DATA " LM JJ BC"," NO BC op"," vw
op ab@qrs"," xyz@HHHHHH@qrs Jetu"," YZAHHHHHHAAtu"
60340 DATA "HHHH@HHHHHHHHHHHHHHHH@hi","HHHHHHHHHHHHHHHHHHHHAJKl","mn","BC","JJ
","JJ","JJ","JJ","BC","op"," ab@qrs","cdeAtu","f9","BC","JJ"

```

```

1 REM XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
2 REM *****
3 REM * PIPELINE - HAUPTPROGRAMM *
4 REM * fuer LASER 2001+Joystick *
5 REM *-----*
6 REM * (c) 1984 by Tronicsoft *
7 REM * all Rights by V.Becker *
8 REM *****
9 REM
12 DIM C(2)
15 FOR I = 59968 TO 59988: POKE I - 39482, PEEK (I): NEXT I
20 POKE 20489,19: POKE 20490,80: POKE 20497,96: POKE 20498,234
30 POKE 20499,8: POKE 20500,226: POKE 20501,8: POKE 20502,1: POKE 20503,1: POKE
20504,6: POKE 20505,1: POKE 20506,13
40 BA = 40959:W = 0: GOSUB 60000
45 RESTORE
47 FOR I = 1 TO 12: READ S: NEXT I: GOSUB 61000: GOSUB 61100
50 LB = 3:LV = 1:ST = 0
55 W = 1
60 VPOKE 33535,8: VPOKE 33536,208: VPOKE 33537,84: VPOKE 33538,7: VPOKE 33539,8
: VPOKE 33540,208: VPOKE 33541,136: VPOKE 33542,11: VPOKE 33543,8: VPOKE 33544,2
24: VPOKE 33545,168: VPOKE 33546,2
62 VPOKE 33567,165: VPOKE 33568,168: VPOKE 33569,124: VPOKE 33570,1
65 VPOKE 33543,8: VPOKE 33544,224: VPOKE 33545,168: VPOKE 33537,84
70 FOR I = 208 TO 16 STEP - 1: VPOKE 33536,I: VPOKE 33540,I: VPOKE 33544,I + 1
6
80 IF NOT ((I / 2) - INT (I / 2)) THEN VPOKE 33541,136: VPOKE 33545,168: VPO
KE 33570,1: GOTO 95
90 VPOKE 33541,140: VPOKE 33545,172: VPOKE 33570,8
95 CALL - 1536: IF PEEK (24) > 100 THEN 400
100 NEXT I
105 VPOKE 33543,232: VPOKE 33544,216: VPOKE 33545,160: VPOKE 33537,80
110 FOR I = 16 TO 208: VPOKE 33536,I: VPOKE 33540,I: VPOKE 33543,232 - I
120 IF NOT ((I / 2) - INT (I / 2)) THEN VPOKE 33541,128: VPOKE 33545,160: VP
OKE 33570,1: GOTO 195
130 VPOKE 33541,132: VPOKE 33545,164: VPOKE 33570,8
195 CALL - 1536: IF PEEK (24) > 100 THEN 400
200 NEXT I
210 GOTO 65
400 GOSUB 60300:P = 0
500 FOR I = 33535 TO 33546: VPOKE I,0: NEXT I: VPOKE 33570,1
510 GOSUB 60000
515 ZM = 34:SM = 16:SD = 1:ZK = 176:SK = 216:MW = 1:SL = 0
520 RESTORE
525 VPOKE 32861,161: FOR ZB = 36766 TO 36607 + (8 * (LV - 1)) STEP - 1: VPOKE
ZB,60: NEXT ZB
530 FOR I = 33535 TO 33546: READ S: VPOKE I,S: NEXT I: GOSUB 61000
535 FOR LP = 1 TO 2
540 CALL - 1536
545 IF PEEK (24) > 100 THEN GOSUB 40000: CALL - 1536
550 JS = PEEK (24) - (PEEK (24) > 100) * 128
560 IF NOT JS THEN 590
570 JS = JS / 2: IF JS > 10 THEN 5000
580 ON JS GOSUB 10000,10100,10200,10300,10300,10300,10400
585 GOTO 600

```



```

590 FOR DL = 1 TO 90: NEXT DL
595 ON MW GOSUB 27000,27100,27200,27300,27400,27500,28000
600 ON LP GOSUB 25000,25100
605 NEXT LP
610 IF ST THEN 30000
615 GOTO 535
5000 JS = JS - 15
5010 ON JS GOSUB 10500,10600,10800,10800,10700
5020 GOTO 600
10000 ZM = ZM + 2: ON SD GOSUB 21000,23000
10010 GOSUB 20100: GOSUB 20000: ZM = ZM + 2: ON SD GOSUB 22000,24000
10020 GOSUB 20100,20000: RETURN
10100 SM = SM + 2: GOSUB 21000: GOSUB 20100: GOSUB 20000: SM = SM + 2: GOSUB 2200
0: GOSUB 20100: GOSUB 20000: RETURN
10200 ZM = ZM + 2: SM = SM + 2: GOSUB 21000: GOSUB 20100: GOSUB 20000: ZM = ZM + 2
: SM = SM + 2: GOSUB 22000: GOSUB 20100: GOSUB 20000: RETURN
10300 ZM = ZM - 2: ON SD GOSUB 21000,23000
10310 GOSUB 20100: GOSUB 20000: ZM = ZM - 2: ON SD GOSUB 22000,24000
10320 GOSUB 20100,20000: RETURN
10400 ZM = ZM - 2: SM = SM + 2: GOSUB 21000: GOSUB 20100: GOSUB 20000: ZM = ZM - 2
: SM = SM + 2: GOSUB 22000: GOSUB 20100: GOSUB 20000: RETURN
10500 SM = SM - 2: GOSUB 23000: GOSUB 20100: GOSUB 20000: SM = SM - 2: GOSUB 2400
0: GOSUB 20100: GOSUB 20000: RETURN
10600 ZM = ZM + 2: SM = SM - 2: GOSUB 23000: GOSUB 20100: GOSUB 20000: ZM = ZM + 2
: SM = SM - 2: GOSUB 24000: GOSUB 20100: GOSUB 20000: RETURN
10700 ZM = ZM - 2: SM = SM - 2: GOSUB 23000: GOSUB 20100: GOSUB 20000: ZM = ZM - 2
: SM = SM - 2: GOSUB 24000: GOSUB 20100: GOSUB 20000: RETURN
10800 RETURN
20000 VPOKE 33535,ZM: VPOKE 33536,SM: VPOKE 33539,ZM: VPOKE 33540,SM: GOSUB 260
00
20010 ON MW GOSUB 27000,27100,27200,27300,27400,27500,28000
20020 RETURN
20100 SM = (SM > = 216) * 216 + (SM < = 16) * 16 + ((SM > 16) AND (SM < 216))
* SM
20200 ZM = (ZM > = 176) * 176 + (ZM < = 34) * 34 + ((ZM > 34) AND (ZM < 176))
* ZM: RETURN
21000 SD = 1: VPOKE 33537,80: VPOKE 33541,132: SOUND (165,1,15): RETURN
22000 VPOKE 33537,80: VPOKE 33541,128: SOUND (148,1,15): RETURN
23000 SD = 2: VPOKE 33537,84: VPOKE 33541,140: SOUND (165,1,15): RETURN
24000 VPOKE 33537,84: VPOKE 33541,136: SOUND (148,1,15): RETURN
25000 IF SL THEN RETURN
25010 VPOKE 33570,8: RETURN
25100 IF SL THEN 25110
25105 VPOKE 33570,1
25110 IF NOT (ZB = 36767) THEN ST = 1
25115 IF ZB = 36735 THEN VPOKE 32861,145: SOUND (195,2,15): SOUND (175,2,15):
SOUND (195,2,15)
25120 VPOKE ZB,0: ZB = ZB + 1: RETURN
26000 ST = 0: Z = 32 * INT (ZM / 8 + 2): S = INT (SM / 8): IF VPEEK (W1 + 2 + Z
+ S) = 32 THEN ST = 1
26010 RETURN
27000 ZK = ZK - 4: VPOKE 33543,ZK: VPOKE 33545,160: IF ZK < = 24 THEN VPOKE 33
543,8: MW = 4: EW = INT (RND (255) * 176) + 24: RETURN
27010 MW = 2: RETURN
27100 ZK = ZK - 4: VPOKE 33543,ZK: VPOKE 33545,164: IF ZK < = 24 THEN VPOKE 33
543,8: MW = 3: EW = INT (RND (255) * 176) + 24: RETURN
27110 MW = 1: RETURN
27200 SK = SK - 4: VPOKE 33544,SK: VPOKE 33545,168: IF SK < = EW THEN MW = 6:
RETURN
27210 MW = 4: RETURN
27300 SK = SK - 4: VPOKE 33544,SK: VPOKE 33545,172: IF SK < = EW THEN MW = 5:
RETURN
27310 MW = 3: RETURN
27400 ZK = ZK + 4: VPOKE 33543,ZK: VPOKE 33545,176: IF ZK > = 176 THEN ZK = 176
: MW = 2: SK = 216: VPOKE 33544,SK: GOTO 27420
27410 MW = 6: GOSUB 27600
27420 RETURN
27500 ZK = ZK + 4: VPOKE 33543,ZK: VPOKE 33545,180: IF ZK > = 176 THEN ZK = 176
: MW = 1: SK = 216: VPOKE 33544,SK: GOTO 27420
27510 MW = 5: GOSUB 27600: RETURN
27600 SL = 0: Z1 = 32 * INT (ZK / 8 + 2): S1 = INT (SK / 8): VG = VPEEK (W1 + 2
+ Z1 + S1)
27610 IF ((VG > 63) AND (VG < 72)) OR ((VG > 75) AND (VG < 80)) THEN SL = 1
27615 IF (ABS (SM - SK) < 12) AND (ABS (ZM - ZK) < 12) THEN ST = 1

```

```

27620 IF NOT SL THEN RETURN
27630 CP = WI + 1 + Z1 + S1: VPOKE CP,73: VPOKE 33546,0:ZK = 176:SK = 216: VPOKE
33543,ZK: VPOKE 33544,SK:MW = 7: VPOKE 33570,1
27640 RETURN
28000 Z2 = 32 * INT (ZM / 8 + 2):S2 = INT (SM / 8): IF VPEEK (WI + 2 + Z2 + S
?) = 73 THEN 28100
28010 RETURN
28100 ON SD GOTO 28110,28120
28110 C(1) = 144:C(2) = 152: GOTO 28130
28120 C(1) = 148:C(2) = 156
28130 VPOKE 33538,0
28140 FOR R = 1 TO 10: FOR I = 1 TO 2: VPOKE 33541,C(I): IF I / 2 = INT (I / 2
) THEN SOUND (135,3,15): GOTO 28160
28150 SOUND (16,3,15)
28160 NEXT I: NEXT R
28170 IF NOT (SD - 1) THEN VPOKE 33541,132: GOTO 28190
28180 VPOKE 33541,140
28190 VPOKE 33538,7:MW = 1:SL = 0: VPOKE CP,VG: VPOKE 33546,2: RETURN
30000 IF ABS (ZM - 165) < 12 AND ABS (SM - 168) < 16 THEN 31000
30005 FOR FL = ZM TO 181 STEP 2: VPOKE 33535,FL: VPOKE 33539,FL: SOUND (286 - F
I,1,15): NEXT FL
30010 VPOKE 33538,0: VPOKE 33541,92
30012 SOUND (255,1,0),(255,1,0),(255,1,0)
30014 SGEN 228
30016 FOR I = 240 TO 255: SGEN I: FOR D = 0 TO 75: NEXT D: NEXT I: GOSUB 60400
30020 IF NOT SL THEN 30025
30022 VPOKE CP,VG
30025 FOR L = ZB TO 36766: VPOKE L,0: NEXT L
30030 IF NOT LB THEN 40
30035 ST = 0: GOTO 500
31000 IF SL THEN 30005
31002 P = P + 500 * LV: GOSUB 60200: GOSUB 61100
31005 LV = LV + 1: IF LV > 8 THEN LV = 8
31010 W = W + 1: IF W > 3 THEN W = 1
31020 SGEN 228,255: FOR L = ZB TO 36766:P = P + 2 * LV: SGEN 190,240: GOSUB 602
00: SGEN 255: VPOKE L,0: NEXT L
31025 GOTO 30030
40000 IF MW = 3 OR MW = 4 THEN RETURN
40002 IF SD = 1 AND SK < SM THEN RETURN
40004 IF SD = 2 AND SK > SM THEN RETURN
40006 IF SL THEN RETURN
40010 VPOKE 33547,ZM: VPOKE 33548,SM: VPOKE 33549,148: VPOKE 33550,14
40020 FOR I = SM TO SK STEP 8 * SGN (SK - SM)
40030 VPOKE 33548,I: ON SD GOSUB 40100,40200
40035 SOUND (135,1,15)
40040 VPOKE 33548,I + 4: ON SD GOSUB 40300,40400
40045 SOUND (16,1,15)
40050 NEXT I
40060 VPOKE 33550,0: IF ABS (ZK - ZM) > (14 - LV) THEN RETURN
40070 FOR I = ZK TO 185 STEP 2: VPOKE 33543,I: SOUND (186 - I,1,15): NEXT I
40080 SK = 216:ZK = 176: VPOKE 33543,ZK: VPOKE 33544,SK: VPOKE 33545,160:MW = 2
40090 P = P + 5 * LV: GOSUB 60200: RETURN
40100 VPOKE 33549,144: RETURN
40200 VPOKE 33549,148: RETURN
40300 VPOKE 33549,152: RETURN
40400 VPOKE 33549,156: RETURN
60000 WI = BA + W * 1024:WA = W + 8: GOSUB 60100: GOSUB 60200: POKE 20501,WA: CA
LL 20486: RETURN
60100 VPOKE 29 + WI,LV + 48: RETURN
60200 A = RAM (P$):P$ = STR$ (P): FOR PA = 1 TO LEN (P$): VPOKE WI + 6 + PA,
ASC (MID$ (P$,PA,1)): NEXT PA: RETURN
60300 FOR I = 0 TO 3:AD = 40959 + I * 1024: FOR K = 6 TO 20: VPOKE AD + K,32: N
EXT K
60310 FOR K = 17 TO 19: VPOKE AD + K,204: NEXT K: NEXT I: RETURN
60400 FOR I = 0 TO 3:AD = 40959 + I * 1024 + 16: VPOKE AD + LB,32: NEXT I:LB =
LB - 1: RETURN
61000 FOR I = 1 TO 18: READ L,G1,G2: SOUND (G1,L,15),(G2,L,15): NEXT I: RETURN
61100 FOR I = 1 TO 10: READ L,G1,G2: SOUND (G1,L,15),(G2,L,15): NEXT I: RETURN
62000 DATA 34,16,80,7,34,16,128,11,176,216,160,2
62010 DATA 6,175,160,6,160,135,3,165,148,3,160,135,6,148,128,6,160,135,6,135,11
3,3,148,128,3,135,113,6,128,95
62020 DATA 6,135,113,6,113,75,6,95,65,6,165,148,3,160,135,3,165,148,6,148,75,1
2,135,65
62030 DATA 3,184,165,3,175,160,6,165,148,3,175,160,3,165,148,6,160,135,3,165,1
48,3,160,135,6,148,75,12,135,65

```

Fortsetzung von Seite 11

ein Kabel unschön um das Gerät liegt. Das an sich schon klöbige Modul des Floppies ragt weit rechts hinaus und bedeutet wiederum einen Platzverlust, zumal das Flachbandkabel zum Laufwerk sperrig ist und zwischen Eingabeinheit und Floppy gelegt werden muß. Wäre diese Schnittstelle an der Geräte-rückseite angebracht, so könnte man das unschöne Kabel dezent an der Rückwand des Arbeitstisches verstecken.

#### Fazit:

– Der Dragon hat an Schnittstellen alles, was man zur kommerziellen Anwendung benötigt, es fehlt hier an nichts, nur hätten die Konstrukteure die Anordnung optimieren können, hätten sie die Interfaces an der Rückseite des Computers (wie bei anderen Systemen praktiziert) angebracht.

Platz genug wäre vorhanden, da im Gerät selbst sehr großzügig mit dem reichlich vorhandenen Raum umgegangen wurde.

(Dies ist aber nicht unbedingt ein Nachteil – siehe Kat. 4)

Die Anschlüsse wackeln nicht, was mir bei manch anderem System unangenehm aufgefallen ist – sie sind sicher vor Anstoßen und ähnlichen schädlichen Aktionen seitens der User angebracht.

#### Innerer Aufbau

##### *Ausnutzung des Raumes:*

– Öffnet man den Dragon, so fällt sofort die saubere und übersichtliche Anordnung der technischen Elemente auf.

Mit dem vorhandenen Platz wurde hier sehr großzügig umgegangen. Diese Tatsache erleichtert erheblich eine evtl. Reparatur, bzw. Einstellungen im Gerät.

Auch dem Laien bereitet es keine Schwierigkeiten, die wichtigen Teile wie CPU, diverse IC's, Regler u. dgl. zu finden.

Alle Teile sind sauber verlötet, bzw. fest verschraubt und leicht zugänglich.

##### *Negativum:*

– Durch den oben beschriebenen großzügigen Umgang mit dem vorhandenen Raum ist die Ausnutzung nicht optimal.

#### Basic-Interpreter

##### *Microsoft-Extended-Colour-Basic:*

– Im Dragon ist ein äußerst komfortables implementiert. Viele andere Systeme müssen eine extended Basic-Version erst einladen (Steckmodul), was Speicherplatzverlust zur Folge hat. Mancher Kassenschlager kann sich hier ein großes Stück abschneiden! Mit Graphikbefehlen wie z. B. Draw, Line, Paint, Color u.s.w. läßt sich relativ ein-

fach in hochauflösender Graphik programmieren. Die Musikbefehle Play und Sound sind m. E. die einfachste Möglichkeit, Musik und Geräusche zu erzeugen – beim Dragon gibt es kein umständliches poken und peeken – daraus folgt:

Zeit- und Speicherplatzersparnis bei Arbeiten mit Graphik und Musik! Auch die Stringbehandlung (zur Textverarbeitung pp.) ist denkbar komfortabel mit Befehlen wie:

INSTR, STRS, MIDS, ASC, CHR\$, VAL, u.s.w.

Mit 16K ROM hat der Dragon zwar ein durchschnittliches ROM in Bezug auf die Quantität, aber die Befehle sind von großer Komfortabilität – der User spart Speicherplatz und Zeit en masse.

##### *Diskettenbetrieb:*

– Wenn man eine Diskettenstation angeschossen hat, so stehen, außer den für Diskettenbetrieb notwendigen Befehlen, noch weitere Befehle wie z. B. AUTO, BEEP, ON ERROR GOTO, ERL, ect.

Diese Befehlserweiterung kann den Drachen zum Apfelbeißer machen, von Konkurrenten in gleicher Preisklasse ganz zu schweigen.

#### Benutzerfreundlichkeit

##### *Peripherie:*

– Durch die Eingangs erwähnte professionelle Tastatur eignet sich der Dragon bestens für den PC Bereich.

Das Basic trägt noch seinen Teil dazu bei, ebenso die erhältliche Peripherie: Drucker (Matrixdrucker), sehr schnelles Diskettenlaufwerk (ausbaufähig), Farbmonitor, Datenrecorder mit hoher Aufzeichnungsgeschwindigkeit, 2 Joysticks (leichtgängig, reagieren sofort, Hebel bleibt in gewünschter Stellung, gute Handlichkeit, gut erreichbarer Druckknopf).

##### *Betriebssystem:*

– Das nur für den Dragon 64 erhältliche OS-9 Betriebssystem, das dem verbreiteten, aber teureren, UNIX-Betriebssystem ähnlich ist, hebt den Dragon 64 in die PC-Klasse hinein.

Für knapp 5000,- DM hat der Anwender ein vollwertiges, kommerziell nutzbares Betriebssystem mit Anwendersoftware (Spellcheck, Mailmerge, C-Compiler, ect.) und weiteren höheren Programmiersprachen. OS-9 ist nur in Verbindung mit einer Diskettenstation zu nutzen.

##### *Software:*

– Die erhältliche Originalsoftware für den Heimcomputerfreak ist trotz Verdoppelung des Angebotes an Spielen sehr spärlich. Außerdem ist mir aufgefallen, daß auch die Originalsoftware

von Dragon nicht alle Möglichkeiten, die der Computer auf grafischem und auf musikalischem Gebiet bietet, ausnutzt.

So sind auch beim Dragon mehr als vier Farben pro Graphikmodus möglich – auch die Erstellung von Mischfarben – sowie durchaus anspruchsvolle Musikeffekte bis hin zum polyphonen Spiel!

Die Anwendung der Software wartet schon mit qualitativ besseren Produkten auf, wie z. B. Aldream Assembl./Disassembl., Forth, Graphik-Animator, Finanzverwaltung, Dateiverwaltung, Synther 7, Music Box, usw.

Zu erwähnen sind hier noch die mannigfaltigen Programme von englischen Usern (vornehmlich Anwendungsprogramme).

##### *CPU:*

– Die CPU 6809E besitzt mannigfaltige Adressierungsarten, die diesen Prozessor zu einer Einheit der gehobenen Klasse macht – sie arbeitet intern mit 16 Bit!

Der Prozessor verfügt über 59 verschiedene Befehle in Verbindung mit 10 Adressierungsarten.

Daraus ergibt sich eine totale Anzahl von 1464 Möglichkeiten.

#### Handbuch

– Das Handbuch zum Dragon stellt einen weiteren Lichtblick dar, denn es ist didaktisch gut aufgebaut, beinhaltet für den Einsteiger genügend Grundinformationen und ist grammatisch und orthographisch korrekt gestaltet.

Anfangs verwirrt die Aufteilung der durchgehenden Erklärungen und der zusammenfassenden Erläuterungen etwas, jedoch sind sie farblich voneinander abgegrenzt, so daß man recht schnell durchblickt.

Verschiedene Anhänge am Ende des Buches verdeutlichen die Struktur des Dragon, außerdem enthalten:

Print at-Arbeitsblatt, Arbeitsblatt für niedrig- und hochauflösende Graphik.

#### Vergleiche zu anderen Systemen

– In seiner Preisklasse hat der Dragon auf kommerziellem Gebiet, nach meinen Erfahrungen, auch mit anderen Systemen, keinen Konkurrenten, wohl aber im Bereich der Spiele – hier müssen sich die Programmierer noch etwas bemühen – vor allem ist ihnen anzuraten, die Möglichkeiten des Computers auszuschöpfen und nicht nur nach Schema F Programme nach Standardmuster zu entwerfen.

Für kommerzielle Anwendungen, ich denke hier insbesondere an Klein- und Mittelbetriebe, hat der Dragon 64 das günstigste Preis/Leistungsverhältnis.



# Businessgrafik

## Dragon 32

(-OS-9-, großer RAM-Speicher, Basic, Schnittstellen, u.s.w.)

Zur Textverarbeitung stehen 48K nutzbar für Basic zur Verfügung (mehr als ...); das sehr schnelle und durch große Speicherkapazität auffallende Diskettenlaufwerk ermöglicht ein bequemes Arbeiten – in diesem Zusammenhang wäre noch zu erwähnen, daß der Dragon 64

- a) in Maschinensprache die vollen 64 K zur Verfügung stellt
- b) softwaremäßig völlig kompatibel zu dem Dragon 32 ist und teilweise auch zu den anderen Rechnern mit 6809E CPU!

Das Diskettenlaufwerk ermöglicht den Direktstart eines Programmes – d. h. ein im Diskkatalog gespeichertes Programm kann mittels Eingabe von „RUN“+Name sofort zum Ablaufen gebracht werden.

(Kombinierte LOAD/RUN-Eingabe)

Ich würde, auch nach einigen Tests mit verschiedenen Systemen in der Preisklasse bis 1500,-, wieder auf das Dragon-System zurückgreifen.

Meiner Erfahrung nach ist der Dragon-Computer (insbesondere der Dragon 64) ein Gerät, das dem Anwender kaum Wünsche offen läßt, sei es in Maschinenprogrammierung (~ CPU 6809E/intern 16Bit) oder in Basic (Extended colour Basic implementiert) oder in kommerzieller Ausnützung (OS-9 System, C-Compiler, Pascal, Forth).

Die noch offenstehenden Wünsche hinsichtlich guter Spiele dürften eigentlich kein Problem darstellen, zumal die User schon mit teilweise sehr guten Programmen aufwarten können!

```

10 CLEAR200,32498:CLS
20 REM***diagramme***
30 REM***(C)1984BY***
40 REM***a.woehrle***
50 REM*v.markmiller***
60 REM*****
70 PRINT@104,"businessgrafik"
80 PRINT@136,"=====
90 PRINT@231,"(c) 1984 BY a.woehrle"
100 PRINT@262,"v.markmiller"
110 FOR R=1 TO 2000:NEXT R
120 CLEAR500
130 GOSUB2490
140 DIM KR(100):DIM KP(100)
150 FOR N=1 TO 900:NEXT
160 CLS:PRINT@33,"bitte waelen sie die"
170 PRINT@65,"diagrammart"
180 PRINT@131,"SAEULENDIAGRAMM 1":PRINT@195,"BALKENDIAGRAMM 2":PRINT@259,"KREIS
DIAGRAMM 3":PRINT@323,"VERLAUFSSKURVE 4":PRINT@387,"DIAGRAMM ABSPEICHERN 5"
:PRINT@451,"DIAGRAMM EINLESEN 6";

```

```

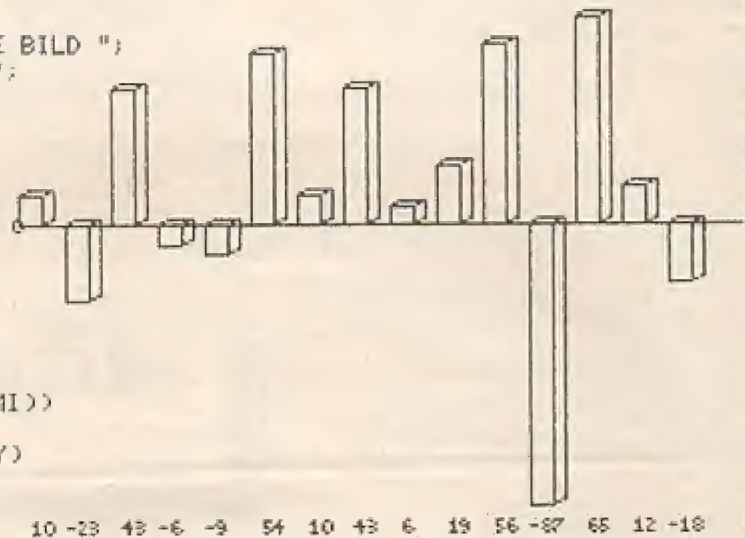
190 IF PEEK(339)=254 THEN GOTO 260
200 IF PEEK(340)=254 THEN GOTO 1600
210 IF PEEK(341)=254 THEN GOTO 1900
220 IF PEEK(342)=254 THEN GOTO 1200
230 IF PEEK(343)=254 THEN GOTO 2070
240 IF PEEK(344)=254 THEN GOTO 3020
250 GOTO 190
260 REM saulendia9ramm
270 GOSUB2330
280 MA=0
290 MI=0
300 FOR I=1 TO A
310 IF KR(I)>MA THEN MA=KR(I)
320 IF KR(I)<MI THEN MI=KR(I)
330 NEXT
340 XA=240/A
350 IF MA>0 THEN Y=(170-XA/4)/MA
360 IF MI<=0 THEN Y=(170-XA/4)/(MA+ABS(MI))
370 FH=180
380 IF MI<0 THEN FH=INT(180+MI*Y)
390 PMODE4,1:SCREEN1,1:PCLS
400 LINE(7,FH)-(252,FH),PSET
410 GR=0:C=5:WA=1:SE=FH+2:K$="0":GOSUB2790
420 FOR I=1 TO A
430 B=I-1
440 X=INT(B*XA+XA/5)+5:Y1=INT(KR(I)*Y):XB=INT(XA/2):XC=INT(XA/4):XD=INT(XC/1.4)
450 DRAW"BM"+STR$(X)+", "+STR$(FH)
460 IF KR(I)>=0 THEN DRAW"R"+STR$(XB)+"U"+STR$(Y1)+"L"+STR$(XB)+"ND"+STR$(Y1)+"M
"+STR$(XC)+", -"+STR$(XD)+"R"+STR$(XB)
470 IF KR(I)<0 THEN DRAW"R"+STR$(XB)+"D"+STR$(ABS(Y1)+"L"+STR$(XB)+"U"+STR$(ABS
(Y1)+"M"+STR$(XC)+", -"+STR$(XD)+"R"+STR$(XB)
480 IF KR(I)>=0 THEN DRAW"NM-"+STR$(XC)+", "+STR$(XD)+"D"+STR$(Y1)+"M-"+STR$(XC)
+", "+STR$(XD)
490 IF KR(I)<0 THEN DRAW"NM-"+STR$(XC)+", "+STR$(XD)+"D"+STR$(ABS(Y1)+"M-"+STR$
(XC)+", "+STR$(XD)
500 WA=X:SE=189:GR=0:C=5:K$=STR$(KR(I))
510 GOSUB2780
520 NEXT I
530 FOR Z=1 TO5000:NEXT Z
540 CLS:PRINT"WOLLEN SIE EINE HARDCOPY? (J/N)"
550 INPUT A$
560 IF A$="J" THEN GOTO 640
570 IF A$="N" THEN GOTO 590
580 GOTO 550
590 CLS:PRINT"WOLLEN SIE DIE GRAFIK WIEDER SEHEN? (J/N)"
600 INPUT A$
610 IF A$="J" THEN GOTO 1920
620 IF A$="N" THEN GOTO 160
630 CLS
640 REM hardcopy"
650 DEF USR0=32500
660 PRINT#-2,CHR$(27);"A";CHR$(8);
670 FOR I=32500 TO 32593
680 READ INH:POKE I,INH
690 NEXT I
700 IF PEEK(1545)<>255 AND PEEK(1545)<>0 THEN POKE32505,&H0C:POKE32563,&H24
710 GOSUB 1210
720 X=USR0(0)
730 PRINT#-2,STRING$(5,CHR$(13))
740 CLS:PRINT@200,"ENDE DER AUSGABE"
750 GOTO160
760 REM*** MASCHINENCODER***
770 DATA &H34,&H7E
780 DATA &H32,&H75
790 DATA &H8E,&H06,&H00
800 DATA &H8D,&H3E
810 DATA &H1F,&H12
820 DATA &H31,&H98,&H20
830 DATA &H10,&HAF,&H69
840 DATA &H1F,&H12
850 DATA &HC6,&H07
860 DATA &HE7,&H60
870 DATA &HA6,&HA4
880 DATA &HA7,&HE5
890 DATA &H31,&HA8,&H20

```

```

900 DATA &H5A
910 DATA &H2A,&HF6
920 DATA &HC6,&H07
930 DATA &H69,&HE5
940 DATA &H49
950 DATA &H5A
960 DATA &H2A,&HFA
970 DATA &H34,&H30
980 DATA &HBD,&H80,&H0F
990 DATA &H35,&H30
1000 DATA &H6A,&H68
1010 DATA &H2A,&HED
1020 DATA &H30,&H01
1030 DATA &HAC,&H69
1040 DATA &H26,&H07
1050 DATA &H30,&H89,&H00,&HE0
1060 DATA &H8C,&H1E,&H00
1070 DATA &H26,&HC4
1080 DATA &H32,&H68
1090 DATA &H35,&HFE
1100 DATA &H33,&H8C,&H0F
1110 DATA &HC6,&H05
1120 DATA &HA6,&HC0
1130 DATA &H34,&H54
1140 DATA &HBD,&H80,&H0F
1150 DATA &H35,&H54
1160 DATA &H5A
1170 DATA &H26,&HF4
1180 DATA &H39
1190 DATA &H0A,&H1B,&H4B,&H00
1200 DATA &H01
1210 CLS:PRINT@ 200,"DAS FOLGENDE BILD ";
1220 PRINT @264,"WIRD AUSGEZEIGEN";
1230 FOR J=1 TO 500:NEXT J
1240 PMODE 4,1:SCREEN1,0
1250 FOR J=1 TO 1000:NEXT J
1260 RETURN
1270 REM verlaufskurve
1280 GOSUB2330
1290 MI=0
1300 MA=0:FOR N=1 TO A
1310 IF KR(N)>MA THEN MA=KR(N)
1320 IF KR(N)<MI THEN MI=KR(N)
1330 NEXT
1340 IF MA<>0 THEN Y=160/MA
1350 IF MI<0 THEN Y=160/(MA+ABS(MI))
1360 FH=180
1370 IF MI<0 THEN FH=INT(180+MI*Y)
1380 PMODE 4,1:SCREEN1,1:PCLS
1390 LINE(20,FH)-(250,FH),PSET
1400 LINE(20,180)-(20,10),PSET
1410 LINE(20,180)-(250,180),PSET
1420 T=240/A
1430 X=20
1440 IF MI>=0 THEN FOR N=0 TO MA+MA/20 STEP MA/10 ELSE FOR N=MI TO MA STEP (MA+A
BS(MI))/10
1450 LINE(18,FH-N*Y)-(22,FH-N*Y),PSET
1460 G#=STR$(INT(N*10)/10)
1470 WA=2:SE=180-FH-N*Y:GR=0:C=5:K#=G#:GOSUB2780
1480 IF ABS(N)>=10 THEN G#=STR$(INT(N))
1490 IF ABS(N)<0 THEN G#=STR$(INT(N*100)/100)
1500 NEXT
1510 FOR Z=1 TO A-1
1520 LET X=X+T
1530 LINE (X-T,FH-KR(Z)*Y)-(X,FH-KR(Z+1)*Y),PSET
1540 WA=INT(X-T):SE=189:K#=STR$(Z):K#=RIGHT$(K#,LEN(K#)-1):GOSUB2780
1550 LINE(X-T,182)-(X-T,178),PSET
1560 NEXTZ
1570 WA=INT(X):SE=189:K#=STR$(A):K#=RIGHT$(K#,LEN(K#)-1):GOSUB2780
1580 LINE(X,182)-(X,178),PSET
1590 FOR R=1 TO 5000:NEXT R
1600 CLS:PRINT"WOLLEN SIE EINE HARDCOPY? (J/N)"
1610 INPUT A$
1620 IF A$="J" THEN GOTO 640
1630 IF A$="N" THEN GOTO 1640
1640 CLS:PRINT"WOLLEN SIE DIE GRAFIK WIEDER SEHEN? (J/N)"
1650 INPUT A$

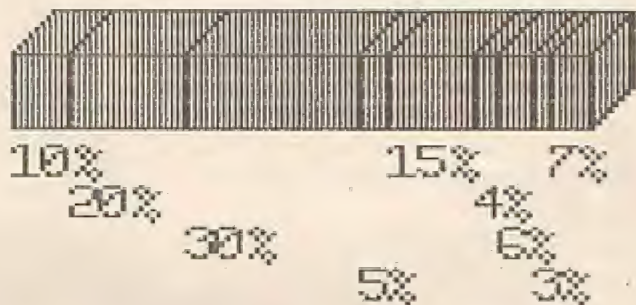
```



```

1660 IF A$="J" THEN GOTO 1920
1670 IF A$="N" THEN GOTO 160
1680 REM balkendia9ramm
1690 GOSUB2330
1700 PCLS:PMODE3,1:SCREEN1,0
1710 X=14:Y=105:D=2
1720 K=16
1730 FOR N=1 TO A
1740 DRAW"C4;BM"+STR$(INT(X))+", "+STR$(INT(Y))+",":
1750 DRAW"R"+STR$(INT(D*KP(N)))+ "U25E15L"+STR$(INT(D*KP(N)))+ "G15ND25R"+STR$(INT
(D*KP(N)))
1760 GR=7:C=0:WA=INT(X):SE=INT(Y)+K:K$=STR$(INT(KP(N)))+ "%":K#=RIGHT$(K$,LEN(K$)
-1):GOSUB2780:K=K+14:IF K>=72 THEN K=16
1770 IF INT(KP(N)*2)>=4 THEN PRINT(X+3,Y-2),2,4
1780 IF INT(KP(N)*D)>=4 THEN PRINT(X+3,Y-26),2,4
1790 X=X+INT(D*KP(N))
1800 NEXT
1810 DRAW"BM"+STR$(X)+", "+STR$(Y)+"E15U25"
1820 PRINT(X+3,Y-5),2,4
1830 FOR N=1 TO 5000:NEXT
1840 CLS:PRINT"WOLLEN SIE EINE HARDCOPY? (J/N)"
1850 INPUT A$
1860 IF A$="J" THEN GOTO 640
1870 CLS:PRINT"WOLLEN SIE DIE GRAFIK WIEDER SEHEN? (J/N)"
1880 INPUT A$
1890 IF A$="J" THEN GOTO 1920
1900 IF A$="N" THEN GOTO 160
1910 STOP
1920 CLS:PRINT "MIT m KOMMEN SIE WIEDER IN DAS MENUE"
1930 FOR R=1 TO 1000:NEXT
1940 SCREEN1,0
1950 A$=INKEY$
1960 IF A$="M" THEN GOTO 160
1970 GOTO 1940
1980 REM *** kreis ***
1990 GOSUB2330
2000 PI=3.141592653627
2010 R=80
2020 PMODE4,1:SCREEN1,1
2030 PCLS
2040 MX=127:MY=95
2050 CIRCLE(MX,MY),R,,.5
2060 CIRCLE(MX,MY+20),R,,.5,0,0.5
2070 LINE(47,95)-(47,115),PSET
2080 LINE(207,95)-(207,115),PSET
2090 PRINT(127,145)
2100 P=0
2110 X1=207:Y1=95
2120 FOR N=1 TO A
2130 P=P+KP(N)
2140 WI=3.6*P
2150 R=79
2160 IF WI>180 GOTO 2250
2170 BO=(PI*WI)/180
2180 X=R*COS(BO)
2190 X1=R*2*COS(BO)
2200 Y=R*SIN(BO)
2210 Y1=R*2*SIN(BO)
2220 IF WI<=180 THEN LINE(MX,MY)-(INT(MX+X),INT(MY-Y/2)),PSET
2230 GR=0:C=5:WA=INT(MX+X*1.3+2):SE=INT(MY-Y/2*1.3-2):K$=STR$(INT(KP(N)))+ "%":K#
=RIGHT$(K$,LEN(K$)-1):GOSUB2780
2240 GOTO2310
2250 BO=(PI*WI)/180
2260 X=R*COS(BO)
2270 Y=R*SIN(BO)
2280 LINE(MX,MY)-(INT(MX+X),INT(MY-Y/2)),PSET
2290 LINE(INT(MX+X),INT(MY-Y/2))-(INT(MX+X),INT(MY-Y/2)+21),PSET
2300 GR=0:C=5:K$=STR$(INT(KP(N)))+ "%":K#=RIGHT$(K$,LEN(K$)-1):WA=INT(MX+X*1.35-1
-4*LEN(K$)):SE=INT(MY-Y/2*1.55+6):GOSUB2780
2310 NEXT
2320 GOTO530
2330 REM *** eingabe ***
2340 CLS:IF GE<>0 THEN PRINT"WOLLEN SIE ALTE WERTE BENUETZEN? (J/N)":
2350 IF GE<>0 THEN INPUT I$:IF I$="J" GOTO 2470
2360 CLS:PRINT"WOLLEN SIE DIE WERTE IN PROZENT ODER ALS ABSOLUTZAHLEN EINGEBEN (
P/a) BEI SAEULENDIAGRAMMEN UND DER VERLAUFSGRAFIK SI
ND NUR ABSOLUT-WERTE MOEGlich":INPUTI$

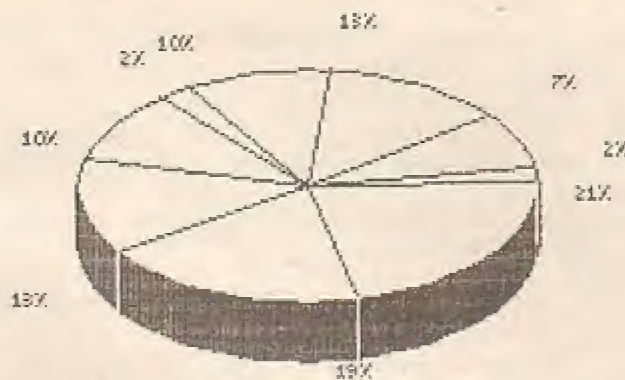
```



```

2370 CLS:A=1:PRINT"GEBEN SIE BITTE DIE WERTE EIN. AM ENDE DANN BITTE X."
2380 INPUT C$:IF C$="X" THEN GOTO 2400 ELSE IF I$="P" THEN KP(A)=VAL(C$) ELSE KR
(A)=VAL(C$)
2390 A=A+1:GOTO2380
2400 A=A-1:IF I$="P" GOTO 2470
2410 GE=0:FOR N=1 TO A
2420 GE=GE+ABS(KR(N))
2430 NEXT
2440 FOR N=1 TO A
2450 KP(N)=ABS(KR(N))/GE*100
2460 NEXT
2470 GE=1
2480 RETURN
2490 REM *** zeichensaetze ***
2500 DIM A$(57),B$(57)
2510 RESTORE
2520 A$(46)="BM+1,+0;M+0,+0"
2530 A$(49)="R2L1U4G1"
2540 A$(50)="NR2U1E1E1H1L1"
2550 A$(51)="R1E1H1L1R1E1H1L1"
2560 A$(52)="BM+1,+0;U4G2R3"
2570 A$(53)="R1E1H1L1U2R2"
2580 A$(54)="BM+0,-1;F1R1E1H1L1G1U2E1R1"
2590 A$(55)="U1E3L3"
2600 A$(56)="BM+0,-1;F1R1E1H1L1G1E1H1E1R1F1G1"
2610 A$(57)="R1E1U2H1L1G1F1R1E1"
2620 A$(37)="BM+0,-4;M+0,+0;BM+0,+4;E1U1R1U1E1;BM+0,+4;M+0,+0"
2630 A$(48)="BM+0,-1;F1R1E1U2H1L1G1D1"
2640 A$(45)="BM+0,-2;R1"
2650 B$(46)="BM+1,+0;R1"
2660 B$(49)="R4L2U5L1G1"
2670 B$(50)="NR4U1E1R2E1U1H1L2G1"
2680 B$(51)="BM+0,-1;F1R2E1U1H1L1R1E1H1L2G1"
2690 B$(52)="BM+3,+0;U5G3R4"
2700 B$(53)="BM+0,-1;F1R2E1U1H1L3U2R4"
2710 B$(54)="BM+0,-1;F1R2E1H1L2G1U3E1R2F1"
2720 B$(55)="U1E4L4D1"
2730 B$(56)="BM+0,-1;F1R2E1U1H1L2G1D1U1E1H1E1R2F1G1"
2740 B$(57)="BM+0,-1;F1R2E1U3H1L2G1F1R2E1"
2750 B$(37)="E4BM-4,-0;EFGHBM+4,+4;GHEF"
2760 B$(48)="BM+0,-1;F1R2E1U3H1L2G1D3E3"
2770 RETURN
2780 REM *** ausgabe ***
2790 FOR U=1 TO LEN(K$)
2800 Q=ASC(MID$(K$,U,1))
2810 IF GR=0 THEN DRAW"S4BM"+STR$(WA)+","+STR$(INT(SE))+";"+"C"+STR$(C)+A$(Q) EL
SE DRAW"S8BM"+STR$(WA)+","+STR$(SE)+";"+"C"+STR$(C)+B$(Q)+"S4"
2820 WA=WA+4+GR:IF WA>255 THEN SE=SE+8:WA=0
2830 IF Q=46 THEN WA=WA-1
2840 NEXT U
2850 RETURN
2860 REM abspeichern der grafik"
2870 CLS
2880 PRINT"BENUTZEN SIE CASSETTE ODER          DISKETTE? (C/D)"
2890 INPUT A$
2900 IF A$="C" THEN GOTO 2920
2910 IF A$="D" THEN GOTO 2980
2920 CLS:PRINT"NAME DES DIAGRAMMES BITTE?"
2930 INPUT A$
2940 CLS:PRINT"BITTE MACHEN SIE IHREN RECORDER BEREIT UND DRUECKEN DANN S.      N
ACH DEM ABSPEICHERN KOMMEN SIE MIT M WIEDER IN DAS MENUE."
2950 IF INKEY$="S" THEN CSAVEM"A$",1536,7679,1536
2960 IF INKEY$="M" THEN GOTO 160
2970 GOTO 2950
2980 CLS:PRINT"BITTE LEGEN SIE EINE DISKETTE      EIN UND DRUECKEN DANN S.      N
ACH DEM ABSPEICHERN KOMMEN SIE MIT M WIEDER IN DAS MENUE."
2990 IF INKEY$="S" THEN !"DIAGRAMM",3072,7680,3072
3000 IF INKEY$="M" THEN GOTO 160
3010 GOTO 2990
3020 REM ***einlesen von grafik**
3030 CLS:PRINT"VON DISK ODER CASSETTE? (D/C)"
3040 INPUT I$
3050 PMODE4,1:IF I$="D" THEN LOAD"DIAGRAMM.BIN" ELSE CLS:INPUT"NAME DER GRAFIK?"
,I$:CLOADM I$
3060 SCREEN1,1
3070 GOTO530

```





# SNAKE

für Sharp MZ - 700

Sinn des Spieles ist es, eine Schlange in kürzester Zeit möglichst viele Äpfel und Kirschen fressen zu lassen. Dabei müssen Sie darauf achten, daß die Schlange nicht ein Hindernis, den Spielfeldrand oder sich selbst berührt. Geschieht dies trotzdem, verliert sie sofort ein Leben.

Sobald sich die Schlange in Bewegung setzt, läuft ein Zeitbalken ab. Gelingt es ihr, während des Ablaufs eine Frucht zu fressen, wird der Balken erneuert, wenn nicht, erfolgt Punktabzug.

Das Programm verfügt über drei Schwierigkeitsgrade und die Punkte- und max. Punkteanzeige (Highscore).

## Tips zur Eingabe des Programms:

In manchen Zeilen steht eine PRINT-Anweisung mit Anführungszeichen, in denen schwarz unterstrichene Ziffern und Buchstaben gedruckt sind. Dies sind zweistellige Hexadezimal-Zahlen,

die nebeneinander stehen. Ihr dezimaler Wert entspricht einem Zeichen aus dem ASCII-Code, welches der Plotter leider nicht ausgibt.

Die nun folgende Tabelle zeigt die Hexadezimal-Zahlen und das dazugehörige Zeichen.

Hex.	=	Dez.	=	ASCII Zeichen	Hex.	=	Dez.	=	ASCII Zeichen
					D5		213		—
					D8		216		┘
					DA		218		└
					DD		221		▲
					E9		233		┘
					EC		236		└
					ED		237		┘
					EE		238		└
					EF		239		┘
					FO		240		└
					F5		245		▲
					FE		254		▲
63	=	99	=	—					
82	=	130	=	—					
87	=	135	=	#					
91	=	145	=	—					
C1	=	193	=	—					
C2	=	194	=	—					
C3	=	195	=	—					
C4	=	196	=	—					
C5	=	197	=	—					
C7	=	199	=	—					
C8	=	200	=	▲					
C9	=	201	=	┘					
CD	=	205	=	└					
CE	=	206	=	┘					
DO	=	208	=	└					

Listing nächste Seite

Jetzt überall  
im  
Zeitschriften-  
handel:

**Computronic**  
software für Heimcomputer

# Das Softwaremagazin



```

970 PRINT"      82 ..... 280 Punkte"
980 PRINT" Ist der Zeitbalken abgelaufe
n"
990 PRINT"      minus 100 Punkte ??"
"
1000 PRINT TAB(20);"Taste drücken 8B"
1010 POKE MO+FA+450,192
1020 POKE MO+FA+530,170
1030 CONSOLE: MUSIC"+B"
1040 GET Z$: IF Z$="" THEN GOSUB 510: GO
TO 1040
1050 CONSOLE 11,14,3,33
1060 PRINT"Nach Spielende können Sie de
n"
1070 PRINT"Schwierigkeitsgrad durch drüce
ken"
1080 PRINT"der Taste 1, 2 oder 3 ändern.
"
1090 PRINT"Wollen Sie den Schwierigkeits
-?"
1100 PRINT"grad so belassen, dann drücke
n"
1110 PRINT"Sie eine andere Taste."
1120 PRINT TAB(20);"Taste drücken 1B"
1130 CONSOLE: MUSIC"+B"
1140 GET Z$: IF Z$="" THEN GOSUB 510: GO
TO 1140
1150 CONSOLE 11,14,3,33
1160 PRINT"    Schwierigkeitsgrad
"
1170 PRINT"      1 / 2 / 3"
1180 PRINT"      "
1190 CONSOLE: MUSIC"+B"
1200 GET Y: IF (Y=1)+(Y=2)+(Y=3) THEN 12
20
1210 GOSUB 510: GOTO 1200
1220 MUSIC"-D-E-F-E-D": CURSOR 20,22: PR
INT"Taste drücken !"
1230 GET Z$: IF Z$="" THEN GOSUB 510: GO
TO 1230
1240 IF Y=1 THEN LA=0
1250 IF Y=2 THEN LA=0
1260 IF Y=3 THEN LA=4
1270 CLS:
      REM ? Schwierigk.
1280 FOR B=1 TO 50
1290 X=INT(RND(1)*6+1)
1300 COLOR ,,X,: CURSOR 10,12
1310 PRINT (X,0);"SCHWIERIGKEITSGRAD "
1320 FOR A=1 TO 20: NEXT A
1330 NEXT B
1340 MUSIC"C0DEFEFE"
1350 COLOR ,,6,0
1360 PRINT" 636363 Punkte:      0 max.
Punkte: ";USING"#####";MP
1370 TEMPO 7
1380 DIM A(8),MD(20),H(1),F(1)
1390 FOR A=1 TO 8: A(A)=53247: NEXT A
1400 PL=1:
      REM Spiel 1
1410 AD=53489: I=10: E=0: H(0)=157: H(1)
=150: F(1)=176: F(0)=192
1420 GOSUB 1940:
      REM Rahmen
1430 DN PL GOSUB 2540,2620,2700:
      REM Hindernisse
1440 IF PL=4 THEN GOSUB 2720: GOTO 1430
1450 POKE AD,207:
      REM Schlangenkopf
1460 GOSUB 2300:
      REM Fruechte

```

```

1470 GET A$: IF A$="" THEN 1470
1480 POKE AD,0: GOTO 1500
1490 GET A$
1500 IF A$="0" THEN 1500
1510 IF A$="B" THEN 1660
1520 IF A$="0" THEN 1740
1530 IF A$="0" THEN 1820,
1540 GOSUB 2390:
      REM Fruechte CLR
1550 ON A GOTO 1580,1600,1740,1820,1410
1560 GOTO 1490
1570 REM ~~~~~
1580 AD=AD-40
1590 IF PEEK(AD)<>0 GOSUB 2110
1600 IF A=2 THEN POKE AD,207: POKE AD+40
,187: GOTO 1630
1610 IF A=4 THEN POKE AD,207: POKE AD+40
,184: GOTO 1630
1620 POKE AD,207: IF I=0 THEN POKE AD+40
,238
1630 A=1: I=0
1640 GOTO 1890
1650 REM ~~~~~
1660 AD=AD+1
1670 IF PEEK(AD)<>0 GOSUB 2110
1680 IF A=3 THEN POKE AD,207: POKE AD-1,
184: GOTO 1710
1690 IF A=1 THEN POKE AD,207: POKE AD-1,
156: GOTO 1710
1700 POKE AD,207: IF I=0 THEN POKE AD-1,
227
1710 A=2: I=0
1720 GOTO 1890
1730 REM ~~~~~
1740 AD=AD+40
1750 IF PEEK(AD)<>0 GOSUB 2110
1760 IF A=2 THEN POKE AD,207: POKE AD-40
,159: GOTO 1790
1770 IF A=4 THEN POKE AD,207: POKE AD-40
,156: GOTO 1790
1780 POKE AD,207: IF I=0 THEN POKE AD-40
,238
1790 A=3: I=0
1800 GOTO 1890
1810 REM ~~~~~
1820 AD=AD-1
1830 IF PEEK(AD)<>0 GOSUB 2110
1840 IF A=3 THEN POKE AD,207: POKE AD+1,
187: GOTO 1870
1850 IF A=1 THEN POKE AD,207: POKE AD+1,
159: GOTO 1870
1860 POKE AD,207: POKE AD+1,227
1870 A=4
1880 REM ~~~~~ SCHWANZ ~~~~~
1890 POKE A(LA),0
1900 FOR B=LA TO 2 STEP-1: A(B)=A(B-1):
NEXT
1910 A(1)=AD
1920 GOTO 1560
1930 REM ~~~~~ RAHMEN ~~~~~
1940 IF PL>1 THEN RETURN
1950 PRINT"B"
1960 FOR A=0 TO 39: IF PEEK(MO+A)=0 THEN
POKE MO+A,240
1970 NEXT A
1980 PRINT [2,] "C8" TAB(38) "C8"
1990 CURSOR 0,24
2000 PRINT [2,] "C8" TAB(38) "C8"

```

```

2010 FOR A=1 TO 37:PRINT [2,] TAB(A) "DB
";: NEXT A: PRINT
2020 FOR A=1 TO 22: PRINT [2,] "05" TAB(
30) "C1": NEXT
2030 FOR A=1 TO 37:PRINT [2,] TAB(A) "C2
";: NEXT A
2040 PRINT"B"
2050 FOR A=40 TO 1000 STEP 40: POKE MD+A
-1,240: NEXT A
2060 CURSOR 37,8
2070 PRINT [2,];"F5C800005F0000500050005
000500050005000500050005"
2080 GOSUB 2910:
                REM Zeitbalken
2090 RETURN
2100 REM ~~~~~ PUNKTE SAMMELN ~~~~~
2110 IF PEEK(AD)=157 THEN PU=PU+100: POK
E AD,0: POKE AD+FA,96: GOTO 2240
2130 GOSUB 2980:
                REM Spiel verlo.
2140 REM ~~~~~ Wurm CLR ~~~~~
2150 MUSIC"R0BAGFEDC-0-A-G-F-E-D-C"
2160 FOR I=1 TO 7: X=INT(RND(1)*7)
2170 FOR Z=0 TO 1 STEP-1: POKE A(Z)+FA,1
6+10*X: NEXT Z: NEXT I
2180 FOR Z=0 TO 1 STEP-1: POKE A(Z)+FA,9
6
2190 POKE A(Z),0: A(Z)=MO: NEXT Z
2200 AD=53489: I=10: A=0: POKE AD,207: F
R=FR+1: IF FR=3 THEN 2750
2210 GOSUB 2910:
                REM Zeitbalken
2220 GOTO 1470:
                REM Spielanfang
2230 REM ~~~~~ Punktanzeige ~~~~~
2240 MUSIC"+B0"
2250 PRINT"B";TAB(14);USING"####";PU: I
F PU<0 THEN 2940: REM Spiel verlo.
2260 IF MP<PU THEN MP=PU: PRINT"0";TAB(3
3);USING"####";MP
2270 E=E-1: GOSUB 2910:
                REM Zeitbalken
2280 RETURN
2290 REM ~~~~~ Hindernisse ~~~~~
2300 XY=INT(RND(1)*870)+80: H=INT(RND(1)
*2)
2310 IF PEEK(MO+XY)<>0 THEN 2300
2320 MO(E)=MO+XY
2330 POKE MO(E),H(H): POKE MO(E)+FA,F(H)
2340 E=E+1: IF E=20 THEN E=19: RETURN
2350 GOTO 2300
2360 REM
2370 REM ~~~~~ Schlange CLR ~~~~~
2380 REM
2390 IF E<-1 THEN 2440
2400 MUSIC"+C2+F+0+C"
2410 FOR Z=1 TO 8: POKE A(Z),0: A(Z)=532
47: NEXT Z
2420 PL=PL+1: A=5: RETURN
2430 REM ~~~~~ Zeitbalken ~~~~~
2440 T=T+1: IF T=3 THEN T=0: GOTO 2460
2450 RETURN
2460 IF PEEK(MO+438+2B)=58 THEN POKE MO+
438+2B,240: 2B=2B+40: RETURN
2470 IF PEEK(MO+438+2B)=67 THEN POKE MO+
438+2B,58: RETURN
2480 IF PEEK(MO+438+2B)=122 THEN POKE MO
+438+2B,240: 2B=0: PU=PU-100
2490 MUSIC"-F0R1-F0R1-F0R1-F0R1-F0R1-F0R1-F0R
1-F0R1-F0R1-F0R1-F0"
2500 E=E+1: GOSUB 2250:
                REM Punktanzeige

```

```

2510 GOSUB 2910:
                REM Zeitbalken
2520 RETURN
2530 REM ~~~~~ HINDERNISSE ~~~~~
2540 H1#="009191000091919191000000919191
9191910000009191919100009191"
2550 CURSOR 17,10: PRINT[1,5] H1#
2560 CURSOR 6,4: PRINT [6,0] H4#
2570 CURSOR 31,4: PRINT [6,0] H4#
2580 CURSOR 6,19: PRINT [6,0] H4#
2590 CURSOR 31,19: PRINT [6,0] H4#
2600 RETURN
2610 REM
2620 H2#="09100091919100091"
2630 H3#="00 0000 000000 000000
0000 "
2640 CURSOR 17,10: PRINT [6,] H3#
2650 CURSOR 6,4: PRINT [1,5] H2#
2660 CURSOR 31,4: PRINT [1,5] H2#
2670 CURSOR 6,19: PRINT [1,5] H2#
2680 CURSOR 31,19: PRINT [1,5] H2#
2690 RETURN
2700 H4#="": GOSUB 2540
2710 RETURN
2720 PL=1
2730 H4#="0 000 000 "
2740 RETURN
2750 REM ~~~~~ Game over ~~~~~
2760 CURSOR 15,12: PRINT [7,]"GAME OUE"
2770 CURSOR 14,10: PRINT"C4C4C4C4C4C4C4
4C4C4C4"
2780 FOR A=1 TO 3
2790 CURSOR 13,10+A: PRINT"C2000000000000
00"
2800 NEXT A
2810 CURSOR 14,14: PRINT"C3C3C3C3C3C3C3C3
3C3C3C3"
2820 A#="          000000000000 GAME OV
ER 000000000000"
2830 CURSOR 14,11: X=INT(RND(1)*8)
2840 PRINT [0,X] A#
2850 GET B#: IF B#="" THEN 2830
2860 IF B#="1" THEN Y=1
2870 IF B#="2" THEN Y=2
2880 IF B#="3" THEN Y=3
2890 PU=0: FR=0: GOTO 1240
2900 REM ~~~~~ Zeitbalken ~~~~~
2910 CURSOR 38,10: PRINT [3,] "C200C000C
000C900C000000": 2B=0
2920 RETURN
2930 REM ~~~~~ PU=0 ~~~~~
2940 PU=0: E=E-1
2950 PRINT"B";TAB(14);USING"####";PU
2960 GOTO 2130:
                REM Spiel verlo.
2970 REM ~~~~~ Spiel verloren ~~~~~
2980 FOR B=1 TO 15
2990 POKE MO+1+FR,202: IF PU=0 THEN POKE
MO+10,240
3000 MUSIC"+A0"
3010 POKE MO+1+FR,240: IF PU=0 THEN POKE
MO+10,32
3020 MUSIC"+B0"
3030 NEXT B
3040 POKE MO+FA+1+FR,96
3050 RETURN

```

\* \* \*

### Ein Spaß für alle Rätselfreunde

**Das Programm SUCHSEL wurde auf einem APPLE II geschrieben und getestet. Da es aber ausschließlich in Basic geschrieben wurde, kann man es aber auch auf anderen Systemen zum Laufen bringen.**

In *SUCHSEL* hat der Rätselrater die Aufgabe, in einem Buchstabenchaos Wörter zu finden, die entweder horizontal, vertikal, diagonal oder quer durchs Gemüsebeet verteilt sind. *SUCHSEL* ermöglicht nun den Heimcomputerfans selbst solche Rätsel zu erstellen. Dazu muß natürlich zunächst das Programm eingegeben werden. *Hierbei ist zu beachten:* Wenn das Programm nur an einem *APPLE* betrieben werden soll, an den mit Sicherheit ein Drucker angeschlossen ist, können die Zeilen 1010 und 1070 weggelassen werden. Andernfalls tippen Sie bitte die vorliegende Version ab und fügen noch die Zeile *95 GOSUB 1010* dazu. Besit-

zen Sie kein Diskettenlaufwerk, sollte man statt des Befehls *PR ≠ 6* jeweils die Folge *"HOME:END"* eintippen. Nach fehlerfreier Eingabe speichere man zunächst das Programm und tippe Run. Es folgt entweder die Frage ob ein Drucker vorhanden ist, oder die Aufforderung, zwischen Laden eines Rätsels von Disk oder der Direkteingabe. Da beim erstmalig noch kein Rätsel gespeichert ist, wählt man Direkteingabe. Hierbei gibt man die Anzahl der Wörter ein, die in dem Feld aus 50 mal 50 (2500) Buchstaben verteilt werden sollen. Jetzt können die Wörter eingegeben werden. Maximallänge hierbei ist vierzig Zeichen. Aber es gibt ja auch kaum Wörter die diese Anzahl übersteigen, außer vielleicht

*„Donaudampfschiffahrtskapitäns-  
witwenrenteneinkommenssteuer-  
rückzahlungsantragsformular“*

oder sowas ähnliches. Weiterhin dürfen bei der Eingabe nur Großbuchstaben verwandt werden. Auch Leerstellen am Anfang oder Ende eines Wortes erweisen sich als äußerst ungünstig, denn der Computer nimmt an, sie gehören zum Wort. Ist im Rätselfeld jedes Wort klein geschrieben oder von Leerstellen eingerahmt, ist es allzu leicht auffindbar. Die Frage des Computers, die irgend-

wann erscheint, ob die Wörter ausgedruckt werden sollen oder nicht, hat folgenden tieferen Sinn: Werden die Wörter mit ausgedruckt, so weiß man, wonach man suchen muß. Erfolgt kein Ausdruck, erschwert dies natürlich das Raten. Während der Computer die Wörter verteilt, erscheint hin und wieder ein Text auf dem Bildschirm, der Sie um etwas Geduld bittet. Sie können diese Zeit nutzen und überprüfen, ob der Drucker eingeschaltet (ON LINE) ist. Nach einiger Zeit des Wartens wird dann das Rätsel ausgedruckt. Anschließend folgt die Frage, ob das *SUCHSEL* auf Disk gespeichert werden soll, sofern man es nicht ohnehin von dort geladen hatte. In letzterem Fall unterbleibt diese Frage. Der Filename beim Laden und Speichern kann beliebig sein. Der *APPLE* verpaßt ihm automatisch das Präfix *„RAETSEL“*. Zum Schluß folgt noch die Auswahl zwischen I (Index = Inhaltsverzeichnis), T (Terminate = Schluß) und R (Restart = Nochmal). Der Restart stößt dabei einfach auf einen warm reboot (*PR ≠ 6*) durch und Terminate beseitigt das ganze Programm mit NEW (daher auch die Aufforderung, es vorher zu speichern). Wir wünschen Ihnen ein fehlerfreies abtippen und viel Glück beim Knacken des Rätsels.

### Unser Suchrätsel

**Folgende Wörter sind zu finden:  
(horizontal, vertikal oder diagonal)**



DATENBANK	HEIMCOMPUTER	SYSTEM		
PROGRAMMBESCHREIBUNG	FARBMONITOR	LISTING	AUFMERKSAMKEIT	
BUNDESPOST	HACKING	PROFESSIONAL	SPRACHSYNTHESIZER	
PROGRAMMIERSPRACHE	SPRACHERKENNUNG	BETRIEBSSYSTEM		
VIDEOSPIEL	ASSEMBLER	DATENERFASSUNG		
DATEIWERALTUNGSSYSTEM	TASTATURABFRAGE	DISKETTENBETRIEBSSYSTEM		
DRUCKER	BILDSCHIRM	BASIC	PASCAL	FORTH
DOS	EDV	CPU	TERMINAL	UNIX

```

10 REM *****
20 REM * SUCHRAETSEL *
30 REM *****
40 REM * Alwin Ertl *
50 REM * Mai 1984 *
60 REM *****
70 HOME : INVERSE : PRINT "SUCHRAETSELGENERATOR": NORMAL
80 FL = 0: DIM F(50,50)
90 D$ = CHR$(4)
100 PRINT : PRINT "Von Disk laden oder Direkteingabe": INPUT "L oder D? "
    ;LD$
110 IF LD$ < > "L" AND LD$ < > "D" THEN 100
120 IF LD$ = "L" THEN 790
130 PRINT : PRINT : INPUT "Wieviele Woerter?";AZ
140 DIM W$(AZ)
150 FOR I = 1 TO AZ
160 PRINT "Wort ";I;":"
170 INPUT " ";W$(I): IF LEN (W$(I)) > 40 THEN FLASH : PRINT "WORT ZU LANG":
    NORMAL : PRINT "Neueingabe:": GOTO 170
180 NEXT I
190 PRINT : PRINT : INPUT "Woerter mit ausdrucken? ";AD$
200 AD$ = LEFT$(AD$,1): IF AD$ < > "J" AND AD$ < > "N" THEN 190
210 PRINT : PRINT : PRINT : PRINT SPC(15):: INVERSE : PRINT "BITTE WARTEN":
    NORMAL
220 FOR I = 1 TO 50: FOR J = 1 TO 50:F(I,J) = 32: NEXT J,I
230 PRINT SPC(15);"NOCH'N MOMENT"
240 FOR I = 1 TO AZ
250 X = INT (50 * RND (1) + 1):Y = INT (50 * RND (1) + 1):C = 0
260 ZU = RND (1)
270 IF ZU < .25 THEN XP = 1:YP = 0: GOTO 310
280 IF ZU < .5 THEN XP = 0:YP = 1: GOTO 310
290 IF ZU < .75 THEN XP = 1:YP = 1: GOTO 310
300 XP = 1:YP = - 1
310 X1 = X:Y1 = Y
320 IF X1 > 50 OR X1 < 0 OR Y1 > 50 OR Y1 < 0 THEN 250
330 C = C + 1: IF F(X1,Y1) < > ASC ( MID$( W$(I),C,1)) AND F(X1,Y1) < >
    32 THEN 250
340 X1 = X1 + XP:Y1 = Y1 + YP
350 IF C < LEN (W$(I)) THEN 320
360 F(X,Y) = ASC ( LEFT$( W$(I),1))
370 FOR J = 2 TO LEN (W$(I))
380 X = X + XP:Y = Y + YP:F(X,Y) = ASC ( MID$( W$(I),J,1))
390 NEXT J,I
400 PRINT SPC(10):: FLASH : PRINT "GLEICH GEHT'S LOS": NORMAL
410 FOR I = 1 TO 50: FOR J = 1 TO 50
420 IF F(I,J) = 32 THEN F(I,J) = INT (26 * RND (1) + 65)
430 NEXT J,I
440 PRINT SPC(10):: INVERSE : PRINT "JETZT KOMMT'S !!!": NORMAL
450 PR# 1: PRINT CHR$(9);"80N"
460 PRINT "Suchraetsel": PRINT "-----": PRINT
470 PRINT "vom Apple II e und "; PRINT "-----": PRINT SPC(
    20);"(Name des Autors)"
480 PRINT : PRINT
490 FOR I = 1 TO 50: FOR J = 1 TO 50
500 PRINT CHR$( F(I,J));
510 NEXT J: PRINT : NEXT I
520 PRINT : PRINT "Suchraetsel"
530 IF AD$ = "N" THEN 600
540 PRINT : PRINT : PRINT "Folgende Woerter sind zu finden": PRINT "(hori
    zontal, vertikal oder diagonal)": PRINT
550 PC = 0
560 FOR I = 1 TO AZ
570 PC = PC + LEN (W$(I)) + 4:: IF PC > 50 THEN PC = 0: PRINT
580 PRINT W$(I);" ";: NEXT I
590 PRINT CHR$(12)
600 PR# 0: IF FL THEN 960
610 HOME
620 PRINT : PRINT "Soll das Raetsel auf Disk": INPUT "gespeichert werden?
    ";SP$
630 SP$ = LEFT$(SP$,1): IF SP$ < > "J" AND SP$ < > "N" THEN 620
640 IF SP$ = "N" THEN 960
650 PRINT : PRINT "Unter welchem Filenamen?": INPUT "RAETSEL. ";F$
660 F$ = "RAETSEL." + F$

```

```

670 PRINT : INPUT "Drive Nr. ";D
680 IF D < 1 OR D > 2 THEN 670
690 PRINT : PRINT "Wird gespeichert."
700 PRINT D$;"OPEN ";F$ + ",D"; STR$(D)
710 PRINT D$;"WRITE ";F$
720 PRINT AZ
730 FOR I = 1 TO 50: FOR J = 1 TO 50
740 PRINT F(J,I)
750 NEXT J,I
760 FOR I = 1 TO AZ: PRINT W$(I): NEXT I
770 PRINT D$;"CLOSE ";F$
780 GOTO 960
790 PRINT : PRINT : PRINT "Welcher Filename?": INPUT "RAETSEL.";F$
800 F$ = "RAETSEL." + F$
810 PRINT : INPUT "Von Drive Nr. ";D
820 IF D < 1 OR D > 2 THEN 810
830 PRINT : PRINT "Wird geladen."
840 PRINT D$;"OPEN ";F$;"D"; STR$(D)
850 PRINT D$;"READ ";F$
860 INPUT AZ
870 DIM W$(AZ)
880 FOR I = 1 TO 50: FOR J = 1 TO 50
890 INPUT F(I,J)
900 NEXT J,I
910 FOR I = 1 TO AZ: INPUT W$(I): NEXT I
920 PRINT D$;"CLOSE ";F$
930 PRINT : PRINT : INPUT "Woerter mit ausdrucken? ";AD$
940 AD$ = LEFT$(AD$,1): IF AD$ < > "J" AND AD$ < > "N" THEN 930
950 FL = 1: GOTO 450
960 HOME : PRINT "I)ndex": PRINT "T)erminate": PRINT "R)estart"
970 GET A$: IF A$ < > "I" AND A$ < > "T" AND A$ < > "R" THEN 960
980 IF A$ = "I" THEN PR# 6
990 IF A$ = "T" THEN HOME : NEW
1000 CLEAR : RUN
1010 PRINT : PRINT "Ist ein Drucker angeschlossen?": INPUT "";DA$
1020 DA$ = LEFT$(DA$,1): IF DA$ < > "J" AND DA$ < > "N" THEN 1010
1030 IF DA$ = "N" THEN PRINT : PRINT "Dann kannst Du dieses Programm nicht": PRINT "benutzen. Eine Taste bringt Dich zum": PRINT "Inhaltsverzeichnis.": GET A$: PR# 6
1040 PRINT : PRINT "Ist der Drucker eingeschaltet?": INPUT "";DA$
1050 DA$ = LEFT$(DA$,1): IF DA$ < > "J" AND DA$ < > "N" THEN 1040
1060 IF DA$ = "N" THEN PRINT : PRINT "Dann schalte ihn gefaelligst ein !": PRINT "Anschliessend Taste druecken.": GET A$
1070 RETURN

```

## ASC II-Dumper für Apple II

**Wir haben hier ein Utility-Programm für den Apple II und seine kompatiblen Nachbauten.**

Es dient zur Ausgabe von Speicheraus-  
zügen im ASCII-Format, wenn man  
Texte von unbekanntem Maschinen-  
Routinen sucht. Nach dem Start er-  
scheint der Programmname und der  
Hinweis, daß man mit Hilfe des &-  
Befehls von Basic aus den ASCII-Dum-  
per einsetzen kann. Vom Monitor aus

wird mit CTRL-Y die Dump-Routine  
aufgerufen. Nach dem Aufruf muß man  
die Anfangsadresse eingeben, von der  
an der ASCII-Dump ausgegeben wer-  
den soll. Nun erscheinen die Inhalte der  
Speicherstellen und die Adresse des er-  
sten Zeichens.

Durch drücken der Space-Taste wird

die Ausgabe unterbrochen, bis die Ta-  
ste erneut gedrückt wird. Bei Eingabe  
von ASCape wird die Routine neu ge-  
startet und man kann eine neue Start-  
adresse eingeben. Drückt man Return,  
wird der Programmablauf beendet. Mit  
& oder CTRL-Y ist ein erneuter Aufruf  
möglich.

# Hello

## für Apple II

Eingabe des Programms:

CALL -151 (RETURN)

8000: 20 99 80 20 C6 80 ...

Abspeichern auf Disketten:

BSAVE ASCII-Dumper, A\$8000, L\$16C

Listing: ASCII-Dumper

```
*
8000- 20 99 80 20 C6 80 A9 21
8008- A2 80 A0 4C 8C F5 03 8D
8010- F6 03 8E F7 03 8C F8 03
8018- 8D F9 03 8E FA 03 4C 03
8020- E0 20 99 80 A9 04 85 22
8028- 20 A4 80 20 58 FC 20 8E
8030- FD A6 E8 A5 E9 20 41 F9
8038- A2 02 20 4A F9 A9 AD 20
8040- ED FD A2 02 20 4A F9 A0
8048- 00 B1 E8 C9 8D D0 02 A9
8050- AE 20 ED FD C8 C0 10 D0
8058- F0 A5 E8 18 69 10 95 E8
8060- A5 E9 69 00 85 E9 A9 1E
8068- 20 A8 FC AD 00 C0 2C 10
8070- C0 10 8B C9 A0 F0 15 C9
8078- 1B F0 AD C9 8D D0 AF 20
8080- 58 FC A9 00 85 22 20 C6
8088- 80 4C 03 E0 AD 00 C0 2C
8090- 10 C0 C9 A0 D0 F6 4C 2E
8098- 80 20 58 FC A9 DC A0 80
80A0- 20 3A DB 60 20 58 FC 20
80A8- 22 FC A9 2D A0 B1 20 3A
80B0- DB 20 6F FD E0 04 D0 EC
80B8- A0 00 20 A7 FF A5 3E 85
80C0- E8 A5 3F 85 E9 60 A9 0C
80C8- 85 25 20 22 FC A9 48 A0
80D0- B1 20 3A DB A9 14 85 25
80D8- 20 22 FC 60 C1 D3 C3 C9
80E0- C9 AD C4 F5 ED F0 E5 F2
80E8- A0 A0 A8 C3 A9 A0 B1 B9
80F0- B8 B4 A0 E2 F9 A0 CF AE
80F8- A0 D3 F4 E5 E9 EE ED E5
8100- E9 E5 F2 A0 BD BD BD BD
8108- BD BD BD BD BD BD BD BD
8110- BD BD BD BD BD BD BD BD
8118- BD BD BD BD BD BD BD BD
8120- BD BD BD BD 00 C1 EE E6
8128- BD BD BD BD 00 C1 EE E6
8130- E1 EE E7 F3 E1 E4 F2 E5
8138- F3 F3 E5 A0 E9 EE A0 C8
8140- E5 F8 A0 BA A0 A0 A4 00
8148- BC A6 BE A0 EF E4 E5 F2
8150- A0 BC C3 D4 D2 CC AD D9
8158- BE A0 FA F5 ED A0 D0 F2
8160- EF E7 F2 E1 ED ED F3 F4
8168- E1 F2 F4 00
*
```

## Ein Supermenü für jede Diskette

Allen *APPLE*-Besitzern sind die umständlichen und langen DOS-Befehle sicher schon immer ein Dorn im Auge gewesen. Hier veröffentlichen wir ein Programm, welches die wesentlichen DOS-Befehle und gleichzeitig den Catalog der zu bearbeitenden DISK zur Manipulierung anbietet.

Nach dem Start mit RUN HELLO wird der CATALOG der jeweiligen Diskette auf dem Bildschirm angezeigt und die Programme (bis zu 22) mit Buchstaben gekennzeichnet. Ein Druck auf die entsprechende Taste und das gewählte Programm kann mit RUN, EXEC oder BRUN - je nach Typ wird der passende Befehl vom Programm gewählt - gestartet werden.

Mit den Tasten 1-6 können die Funktionen LOAD, LOCK, UNLOCK, RE-NAME, DELETE und ein SELFSAVE des Programms auf die eingelegte Diskette aufgerufen werden. Das HELLO-Programm wird dann nach Abfrage des Programms, mit dem diese Operation durchgeführt werden soll (entspr. Buchstabe), und nach Abfrage des neuen Namens (bei Rename) den nun mit wenigen Tastendruckern zusammengestellten DOS-Befehl ausgeben.

Das Programm überprüft automatisch die Befehle auf ihre Logik, z. B. LOAD bei Texten oder der Versuch des RE-NAME bei einem noch geschützten Programm. Die Fehler werden akustisch und optisch gemeldet, bevor es zum DOS-ERROR kommt.

Während des Programmablaufs werden die zur Verfügung stehenden DOS-Befehle sowie LOMEN, HIMEM und FREESPACE und natürlich die Belegung der Diskette (FREE/USED) in zwei Laufschriften in Zeile 1 und 24 angezeigt.



?SYNTAX ERROR  
ÜLIST

```
1 D$ = CHR$(4):CA$ = D$ + "CATALOG":LS$ = "TASTE DRUECKEN ODER 1=LOAD /  
2=LOCK / 3=UNLOCK / 4=RENAME / 5=DELETE / 6=SELFSAVE .....":LS$ = LS  
$ + LEFT$(LS$,40)  
2 HO$ = "HELLO VERSION 2.2 (C) 1984 BY KLAUS SCHMIDT >SYSTEMPARAMETER : "  
:C$(1) = "PROGRAMMSTART":C$(2) = "LOMEM":C$(3) = "HIMEM":C$(4) = "FRE  
ESPACE":D$(0) = "RUN":D$(1) = "LOAD":D$(2) = "LOCK":D$(3) = "UNLOCK":  
D$(4) = "RENAME"  
3 ER$(1) = "DUMMES ZEUG!! TEXTE LADEN!!":ER$(2) = "IS' MAN SCHON UNLOCKED"  
:ER$(3) = "DOPPELTLOCKEN GEHT NICH' !!":ER$(4) = "VORHER AUFSCHLIESSE  
N !!":ER$(5) = "NUR APPLIESOFT ZUR ZEIT !!":ER$(6) = "NICH' MIT MIR!  
KONZENTRIEREN SIE SICH!"  
4 D$(5) = "DELETE":D$(6) = "SAVE": GOTO 9  
5 C1 = INT (CV / 8):C2 = CV - C1 * 8:P = 1024 + 128 * C2 + 40 * C1 + CH:P  
0 = PEEK (P) - 128:P1 = PEEK (P + 1) - 128: RETURN  
6 WERT = PEEK (AD) + PEEK (AD + 1) * 256: RETURN  
7 VTAB 24: HTAB 1: PRINT SPC(39):: VTAB 24: HTAB 1: RETURN  
8 FOR X = 0 TO 6: CALL - 198: NEXT : RETURN  
9 TEXT : HOME : PRINT CA$:CP = PEEK (37):AD = 103: GOSUB 6:WE(1) = WERT:  
AD = 105: GOSUB 6:WE(2) = WERT::AD = 115: GOSUB 6:WE(3) = WERT:WE(4) =  
WE(3) - WE(1)  
10 FOR X = 1 TO 4:HO$ = HO$ + " " + C$(X) + "=" + STR$(WE(X)) + " ": NEXT  
X:BU = 0  
11 FOR CV = 0 TO CP - 1:CH = 4: GOSUB 5: IF P0 = 32 THEN GOTO 14  
12 VTAB (CV + 1):SK$ = "":BU = BU + 1: IF BU = 1 THEN CA = CV  
13 FOR CH = 3 TO 5: GOSUB 5:SK$ = SK$ + CHR$(P0): NEXT CH: POKE P - 2,6  
2: POKE P - 1,BU: POKE P,60:SK = VAL (SK$):UD = UD + SK: HTAB 35: PRINT  
"(";SK$;")"  
14 NEXT  
15 HO$ = HO$ + "DISK: FREE=" + STR$(560 - UD) + ", USED=" + STR$(UD) +  
"....." + LEFT$(HO$,40)  
16 M = M + 1: IF M = LEN (HO$) - 40 THEN M = 1  
17 N = N + 1: IF N = LEN (LS$) - 40 THEN N = 1  
18 VTAB 1: HTAB 1: PRINT MID$(HO$,M,40): VTAB 24: PRINT MID$(LS$,N,39  
);:K = PEEK (- 16384): IF K > 128 THEN 20  
19 FOR X = 0 TO 50: NEXT : GOTO 16  
20 POKE - 16368,0:K = K - 128: IF K > 64 THEN K = K - 64:D = 0: GOTO 24  
21 IF K < 49 OR K > 54 THEN ER = 6: GOTO 31  
22 IF K = 54 THEN D = 6:PR$ = "HELLO": GOTO 40  
23 GOSUB 7: HTAB 1:D = K - 48: VTAB 24: PRINT "(";D$(D);") - WELCHES PROG  
RAMM ";; GET K$:K = ASC (K$) - 64  
24 CH = 0:CV = CA + K - 1: GOSUB 5:LF = P0:TP = P1  
25 IF TP = 84 AND D = 1 THEN ER = 1  
26 IF LF = 32 AND D = 3 THEN ER = 2  
27 IF K > BU THEN ER = 6  
28 IF LF = 42 AND D = 2 THEN ER = 3  
29 IF LF = 42 AND (D = 4 OR D = 5) THEN ER = 4  
30 IF TP = 73 AND D = 0 THEN ER = 5  
31 IF ER < > 0 THEN GOSUB 7: PRINT ER$(ER):: GOSUB 8: FOR X = 0 TO 500:  
NEXT :ER = 0: GOTO 16  
32 IF TP = 84 THEN D$(0) = "EXEC"  
33 IF TP = 66 THEN D$(0) = "BRUN"  
34 FOR CH = 7 TO 33: GOSUB 5: IF P0 = 32 AND P1 = 32 THEN CH = 33: GOTO 3  
6  
35 PR$ = PR$ + CHR$(P0)  
36 NEXT  
37 GOSUB 7: PRINT D$(D);" ";PR$;  
38 IF D = 4 THEN PRINT " , ";; INPUT NN$:PR$ = PR$ + "," + NN$: GOSUB 7  
39 IF D = 5 THEN GOSUB 8  
40 GOSUB 7: PRINT D$(D);" ";PR$;  
41 PRINT " O.K.?";; GET JN$: IF JN$ < > "J" THEN PR$ = "":D$(0) = "RUN":  
GOTO 16  
42 PRINT : PRINT D$:D$(D);PR$: RUN  
43 END
```

# Cosmische Arche

für Atari

## Geschrieben auf Atari 800 XL

### Ein Spiel voll Dramatik und Action

Von Ihrer Schnelligkeit hängt das Leben der Bewohner des Planeten Phaeton ab. Als Kommandant des letzten intakten Raumschiffes müssen Sie sich den Weg durch umherfliegende Asteroiden bahnen, um die Überlebenden des Planeten an Bord Ihrer Fähre zu nehmen. Ihre Energievorräte sind jedoch begrenzt, so daß Sie mit Ihnen sorgsam umgehen müssen.

Das Spiel selbst besteht aus 2 Teilen:

#### *Asteroids*

Ihre Arche steht in der Mitte des Bildschirms und Sie können in die Richtung schießen, in die Sie den Steuerknüppel bewegen. Die Asteroiden kommen immer nur aus einer von 4 Richtungen. – Je schneller Sie reagieren, desto mehr Punkte bekommen Sie.

#### *Human Rescue*

Sie versuchen mit Hilfe eines Saugstrahls die Menschen an Bord Ihrer Fähre zu nehmen. Je höher Sie dabei mit Ihrer Fähre stehen, desto mehr Punkte bekommen Sie. Vorsicht ist jedoch vor den plötzlich auftauchenden Energiewolken geboten. Ist der Rettungsversuch erfolgreich beendet, fliegen Sie an den unteren Vorsprung der Arche.

Energieverlust droht Ihrem Schiff bei folgenden Aktionen:

- ein Asteroid rammt die Arche (5 Einheiten)
- Sie treffen den Asteroiden nicht (5 Einheiten)
- Bewegung der Fähre (1 Einheit)
- Sie fliegen durch eine Energiewolke (20 Einheiten)
- der Saugstrahl trifft den Menschen nicht (10 Einheiten)

```
0 REM *****
1 REM *
2 REM * COSMISCHE ARCHE *
3 REM *
4 REM * (c) 25.12.1984 *
5 REM *
6 REM * by Jens Berke *
7 REM *
8 REM *****
9 REM
10 SC=0:EN=0:MIS=1
11 DIM A$(44),B$(18),P(4):P(1)=14:P(3)=24:P(2)=7:P(4)=13
12 FOR A=1 TO 18:READ B:B$(A)=CHR$(B):NEXT A
13 DATA 104,104,133,207,104,133,206,104,104,168,169,0,145,206,136,208,251,96
14 CH=(PEEK(106)-8)*256:IF PEEK(203)=1 THEN 10000
15 FOR A=1 TO 44:READ B:A$(A)=CHR$(B):NEXT A
16 DATA 104,201,3,208,254,162,6,104,149,211,202
17 DATA 208,250,230,212,230,213,198,212,208,4,198
18 DATA 213,240,19,161,216,129,214,230,216,208,2
19 DATA 230,217,230,214,208,234,230,215,208,230,96
20 X=USR(ADR(A$),57344,CH,1024):RESTORE 31000
21 FOR A=33 TO 58:FOR B=1 TO 6:READ C:POKE CH+A*8+B,C:NEXT B:NEXT A
22 FOR A=15 TO 25:FOR B=1 TO 6:READ C:POKE CH+A*8+B,C:NEXT B:NEXT A:POKE CH+399
23
24 READ A:IF A=-1 THEN POKE 203,1:GOTO 10000
```

**TURBO-Pascal mit neuen Features und altem Preis!!!**

TURBO-Pascal wurde innerhalb eines halben Jahres weltweit bisher ca. 50 000 mal verkauft. Jetzt wurde die Version 2.0 freigegeben. Sie enthält eine ganze Reihe wichtiger Erweiterungen. Trotzdem ist der Preis von DM 198,- (excl. MwSt.) der alte geblieben.

Die wohl wichtigste Neuerung der neuen TURBO-Pascal Version ist die Möglichkeit, sehr große Programme in sogenannte Overlays aufzusplitten, die jeweils bei Bedarf von der Diskette geladen werden. Die Handhabung ist sehr einfach. Der Programmierer braucht sich nicht um den

**Version 2.0 im Austausch**

Auch wer TURBO-Pascal bereits gekauft hat, kann die Vorteile der neuen Version ausnutzen. Er muß lediglich die alte Original-Diskette mit dem Bestell-Coupon einschicken, um die neue Version zum halben Preis zu bekommen. Gegen Nachnahme oder Vorausscheck wird ihm umgehend das jetzt noch leistungsfähigere TURBO zugesendet.

# TURBO PASCAL 2.0

## DM 198,-!

excl. MwSt.

Ein Zusatz zum Handbuch informiert ihn über alle Neuerungen. Voraussetzung für einen Austausch ist allerdings, daß uns der unterschriebene Software-Vertrag vorliegt.

**14 Tage Rückgaberecht bei versiegelter Diskette.**

**Jetzt mit 8087-Support**

Speicherbedarf oder absolute Adressen kümmern. Besonders hervorzuheben ist die Möglichkeit, daß Overlays wiederum eigene Overlays haben können.

Die Verwaltung von dynamischen Variablen ist durch die Implementierung der »DISPOSE«-Procedure wesentlich vereinfacht worden. Diese Procedure, die eine gezielte Freigabe des Speicherplatzes von nicht mehr benötigten dynamischen Variablen ermöglicht, war unseres Wissen nach bisher fast ausschließlich auf größeren Rechneranlagen verfügbar.

Der WordStar-ähnliche, im Preis inbegriffene Editor ist um zusätzliche Befehle erweitert worden. Neben Befehlen zum Scrollen des Bildschirms wurde die Möglichkeit der Tastaturanpassung (z. B. Belegung von Funktionstasten) stark verbessert.

Besitzer des IBM-PC und kompatibler Rechner können jetzt mit TURBO-Pascal die Grafik- und Sound-Eigenschaften ihres Computers einfach und wirkungsvoll ausnutzen. Eine ganze Reihe von Befehlen ermöglichen die Programmierung von eindrucksvollen Grafiken, wobei sich Auflösung und Farbe vielfältig variieren lassen. Sensationell ist die Möglichkeit, den Bildschirm im »Fenster« (Windows) aufzuteilen, die sich einzeln ansprechen lassen und die gleichzeitige Darstellung verschiedener Vorgänge ermöglichen. Der Befehl »SOUND« erlaubt ein direktes Ansprechen des Tongenerators im IBM-PC, wobei sich Tonhöhe und -länge programmieren lassen.

Es gibt jetzt von TURBO-Pascal eine Version, die den schnellen 8087-Mathematik-Prozessor unterstützt. Wenn Ihr Rechner über diesen Zusatz verfügt, können Sie mit TURBO-8087, das es für die Betriebssysteme CP/M 86 und MS-DOS/PC-DOS gibt, Programme mit Fließkomma-Berechnungen um ein Vielfaches beschleunigen. Der Preis für diese Version beträgt DM 398,- (excl. MwSt.).

TURBO-Pascal ist für alle wichtigen Microcomputer-Betriebssysteme (CP/M 80, CP/M 86 und MS-DOS/PC-DOS) erhältlich, dadurch sind Programme portabel. TURBO-Pascal ist ein extrem schnelles und kompaktes Entwicklungssystem mit Editor, das Programmfehler direkt im Quelltext sucht. Das komplette System benötigt nur ca. 30 KByte auf der Diskette und kompiliert bis zu 100 mal schneller als vergleichbare Konkurrenzprodukte. TURBO-Pascal erzeugt optimierten Maschinencode (Z80 oder 8088/8086) und Assembler-Routinen können direkt im Source eingefügt werden. TURBO-Pascal verfügt über eine 11-stellige Fließkomma-Arithmetik mit zahlreichen Zusatzfunktionen.

**Erhältlich in 50 Diskettenformaten.**

Bitte hier schneiden!

- Ich bestelle hiermit:
- TURBO-Pascal 2.0 DM 198,- + DM 27,72 MwSt.
  - TURBO-8087 Pascal DM 398,- + DM 55,72 MwSt.
- Im Austausch gegen Version 1.0  
(Alle Originaldisketten müssen beigelegt werden; Nutzungsvertrag muß uns vorliegen.)
- TURBO-Pascal 2.0 DM 98,- + DM 13,72 MwSt.
  - TURBO-8087 Pascal DM 298,- + DM 41,72 MwSt.

- Angaben zum Rechner:
- 8 Bit  16 Bit CPU: \_\_\_\_\_ (z. B. »Z 80«)
- Diskettengröße
- 5 1/4 Zoll  8 Zoll
- Betriebssystem:
- CP/M 80  CP/M 86  DOS  PC DOS
- Fabrikat/Typ: \_\_\_\_\_
- Kontrollieren Sie bitte, ob die Angaben korrekt sind.
- Scheck liegt bei.  Nachnahme + DM 6,- NN-Gebühren
- 14 Tage Rückgaberecht bei versiegelter Diskette.

Name: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

PLZ/Ort: \_\_\_\_\_

Telefon: \_\_\_\_\_

Unterschrift \_\_\_\_\_

Anfragen von Händlern und Distributoren willkommen!

**HEIMSOETH software**

Fraunhoferstraße 13  
D-8000 München 5  
Tel. 089/26 40 60

```

190 FOR B=0 TO 7:READ C:POKE CH+A*8+B,C:NEXT B:GOTO 180
1000 GRAPHICS 28:POKE 708,148:POKE 709,248:POKE 710,188:POKE 711,54:POKE 756,CH/
256
1005 POKE 53249,100:POKE 705,248:POKE 559,46:POKE 53277,3:POKE 53256,0:POKE 5427
9,CH/256
1006 X=USR(ADR(B#),CH+640,128):POKE 623,4
1010 ME=20+SG*2:EN=EN+1000+SG*100*(SC=0)
1020 POSITION 19,8:? #6;"*"
1030 POSITION 17,9:? #6;"!";CHR$(34);"+#@"
1040 COLOR 7:PLOT 15,10:DRAWTO 22,10:POSITION 23,10:? #6;","
1050 POSITION 17,11:? #6;"%&+'<"
1060 POSITION 19,12:? #6;">"
1070 FOR A=1 TO 20
1080 X=INT(RND(0)*40):Y=INT(RND(0)*19):LOCATE X,Y,Z:IF Z<>32 THEN 1080
1090 COLOR INT(RND(0)*3):PLOT X,Y:NEXT A
1091 COLOR 139:PLOT 0,20:DRAWTO 39,20
1092 POSITION 1,21:? #6;"SCORE : ";SC:POSITION 20,21:? #6;"PRESS TRIGGER"
1093 POSITION 1,23:? #6;"ENERGY : ";EN;" MISSION : ";MIS
1100 FOR A=1 TO 2
1110 FOR Q=1 TO 4:COLOR (A+2+1*(Q/2=INT(Q/2)))*(A=1)+32*(A=2)
1115 SOUND 0,0,0,0:GOSUB 2000:PLOT X1,Y1:DRAWTO X2,Y2:SOUND 0,96,12,5:NEXT Q:NEX
T A
1120 IF STRIG(0) THEN 1100
1129 REM *** Teil 1 (ASTEROIDS) ***
1130 POSITION 20,21:? #6;" ASTEROIDS ";SOUND 0,0,0,0
1150 Q=INT(RND(0)*4)+1:GOSUB 2000
1160 XA=X2:YA=Y2:XE=X1:YE=Y1:XS=XA:YS=YA
1170 XZ=SGN(XE-XA):YZ=SGN(YE-YA):P=Q
1180 REM *** Hauptschleife Teil 1 ***
1190 COLOR 32:PLOT XA,YA:XA=XA+XZ:YA=YA+YZ
1200 IF XA=XE+XZ AND YA=YE+YZ THEN EN=EN-5:GOSUB 2100:GOSUB 2200:GOTO 1150
1210 COLOR 133:PLOT XA,YA
1220 ST=STICK(0):IF ST=15 THEN 1190
1230 Q=1*(ST=11)+2*(ST=14)+3*(ST=7)+4*(ST=13):IF Q=0 THEN 1190
1235 GOSUB 2000:S=0
1240 COLOR 3+1*(Q/2=INT(Q/2))
1250 IF P<>S THEN 1300
1260 PLOT X1,Y1:DRAWTO XA+XZ*(XA<>XE),YA+YZ*(YA<>YE):COLOR 134:PLOT XA,YA
1270 FOR A=20 TO 200 STEP 5:SOUND 0,A,0,0:NEXT A:SOUND 0,0,0,0
1275 SC=SC+50-ABS(XA-XS)*ABS(XZ)-ABS(YA-YS)*ABS(YZ)
1280 GOSUB 2200:COLOR 32:PLOT X1,Y1:DRAWTO XA,YA:ME=ME-1:IF ME=0 THEN 3000
1290 GOTO 1150
1300 PLOT X1,Y1:DRAWTO X2,Y2:SOUND 0,96,12,5:COLOR 32:PLOT X1,Y1
1310 DRAWTO X2,Y2:SOUND 0,0,0,0:EN=EN-5:GOSUB 2200:GOTO 1190
2000 IF Q/2<>INT(Q/2) THEN 2020
2010 X1=19:X2=X1:Y2=(P(Q)=7)*0+(P(Q)=13)*19:Y1=P(Q):RETURN
2020 Y1=10:Y2=Y1:X2=(P(Q)=14)*0+(P(Q)=24)*39:X1=P(Q):RETURN
2100 COLOR 134:PLOT XA-XZ,YA-YZ
2110 FOR A=0 TO 1000 STEP 20:SOUND 0,A,0,5:NEXT A:SOUND 0,0,0,0
2120 COLOR 32:PLOT XA-XZ,YA-YZ
2130 IF EN=0 THEN GOSUB 2200:GOTO 2500
2140 RETURN
2200 POSITION 10,23:? #6;EN;" ";POSITION 10,21:? #6;SC
2210 IF EN<=0 THEN 2500
2220 RETURN
2500 POP:POSITION 3,2:? #6;"DU HAST DEINE ENERGY VERSCHWENDET.":COLOR 139:PLOT
3,3:DRAWTO 36,3
2510 SOUND 1,0,0,0:FOR A=1 TO 15000 STEP 200:SOUND 0,A,10,15-A/1000:NEXT A:SOUND
0,0,0,0
2520 GOTO 5000
2999 REM *** Teil 2 (HUMAN RESCUE) ***
3000 HU=20+SG*3:GOSUB 2200
3010 FX=19:FY=13:MX=INT(RND(0)*38)+1
3020 POSITION 20,21:? #6;"PRESS TRIGGER"
3030 SOUND 0,50,10,5:FOR A=1 TO 200:NEXT A:SOUND 0,0,0,0
3040 IF STRIG(0) THEN 3040
3050 POSITION 20,21:? #6;"HUMAN RESCUE "
3059 REM *** Hauptschleife Teil 2 ***
3060 LOCATE FX,FY,FZ:IF FZ=10 THEN EN=EN-20:GOSUB 2200
3070 COLOR 137:PLOT FX,FY:EN=EN-1:GOSUB 2200:GOSUB 4000:GOSUB 4500
3075 IF FX=19 AND FY=13 AND HU=0 AND STICK(0)=14 THEN 6000
3080 ST=STICK(0):IF ST<>15 THEN 3080
3082 SOUND 1,0,0,0:IF STRIG(0)=0 THEN GOSUB 4600
3084 GOSUB 4000:GOSUB 4500:GOTO 3080
3090 SOUND 1,255,2,2:COLOR FZ:PLOT FX,FY
3100 FX=FX+(ST<8)*(FX<39)-(ST>8 AND ST<12)*(FX>0)
3110 FY=FY+(ST=5 OR ST=9 OR ST=13)*(FY<18)-(ST=6 OR ST=10 OR ST=14)*(FY>13)

```

```

3120 GOTO 3060
3999 REM *** Menschen bewegen ***
4000 IF MX=-1 THEN RETURN
4010 COLOR 32:PLOT MX,19:A=RND(0)
4020 MX=MX-(A<=0.5)*(MX>0)+(A>0.5)*(MX<39)
4030 COLOR 8:PLOT MX,19:SOUND 0,0,0.5:SOUND 0,0,0.0:RETURN
4499 REM *** Wolken aufbauen ***
4500 IF RND(0)<0.95-SG/100 THEN RETURN
4510 X1=INT(RND(0)*39):Y1=INT(RND(0)*6)+13:COLOR 10:PLOT X1,Y1:RETURN
4599 REM *** Saugstrahl ***
4600 POKE 53249,FX*4+48:FOR A=CH+712+(FY-13)*4 TO CH+735:POKE A,240:NEXT A
4610 SOUND 0,100,12,4
4620 IF FX=MX THEN 4640
4630 EN=EN-10:GOSUB 2200:X=USR(ADR(B#),CH+640,128):SOUND 0,0,0.0:RETURN
4640 COLOR 32:PLOT MX,19:FOR A=19 TO FY+1 STEP -1:LOCATE FX,A,C:COLOR 8:PLOT FX,
A
4650 FOR B=1 TO 20:NEXT B:COLOR C:PLOT FX,A:NEXT A
4660 SC=SC+100+(18-FY)*2:GOSUB 2200:HU=HU-1
4670 X=USR(ADR(B#),CH+640,128):SOUND 0,0,0.0:IF HU=0 THEN MX=-1:RETURN
4680 MX=INT(RND(0)*38)+1:RETURN
5000 FOR A=1 TO 40:POSITION 20,21:?" #6;" PRESS START "
5010 FOR B=1 TO 20:GOSUB 5100:NEXT B
5020 POSITION 20,21:?" #6;" "
5030 FOR B=1 TO 20:GOSUB 5100:NEXT B:NEXT A:GOTO 10000
5100 IF PEEK(53279)<>6 THEN RETURN
5110 RUN
6000 POSITION 1,3:?" #6;"APPLAUS...ALLE MENSCHEN SIND GERETTET."
6010 COLOR 139:PLOT 1,4:DRAWTO 38,4:SOUND 1,0,0,0
6020 FOR A=0 TO 15 STEP 0.1:SOUND 0,5,0,A:NEXT A
6030 FOR A=1 TO 300:NEXT A:FOR A=15 TO 0 STEP -0.1:SOUND 0,5,0,A:NEXT A
6040 MIS=MIS+1:SG=SG+1*(SG<3)
6050 GOTO 1000
9999 REM *** Vorspann ***
10000 GRAPHICS 0:POKE 82,0:POKE 622,255:OPEN #1,4,0,"E":POKE 710,0:POKE 752,1:?"
CHR$(125)
10010 POKE 705,2:POKE 712,2:A=PEEK(560)+256*PEEK(561):POKE A+28,2:RESTORE 30000
10020 FOR A=1 TO 11
10030 READ A#,XP,L:POSITION XP,23:?" A#
10040 FOR B=1 TO L:?" :NEXT B:NEXT A
10050 POSITION 1,14:?" Schwierigkeitsgrad : 0":?" " mit SELECT waehlen":SG=0
10060 POSITION 2,18:?" Druecke START um zu beginnen..."
10070 IF PEEK(53279)=6 THEN CLOSE #1:GOTO 1000
10080 IF PEEK(53279)<>5 THEN 10070
10090 SG=SG+1:IF SG=4 THEN SG=0
10100 POSITION 22,14:?" SG
10110 FOR A=0 TO 30:SOUND 0,A,10,7:SOUND 0,0,0,0:NEXT A:GOTO 10070
30000 DATA C O S M I S C H E A R C H E,5,10
30010 DATA (c) JB'84 25.12.1984,9,10
30020 DATA GRAPHIC UND PROGRAMM,10,1
30030 DATA VON,19,1
30040 DATA JENS BERKE,15,1
30045 DATA FINKENHOF 7,14,1
30050 DATA 3070 NIENBURG,13,10
30060 DATA TEIL 1 : ASTEROIDS,1,1
30070 DATA ABWEHR DER UMHERFLIEGENDEN ASTEROIDEN.,1,3
30080 DATA TEIL 2 : HUMAN RESCUE,1,1
30090 DATA RETTUNG DER LETZTEN UEBERLEBENDEN.,1,13
31000 DATA 48,204,136,168,204,204,240,204,160,160,204,240,60,192,128,128,192,60
31010 DATA 240,204,136,136,204,240,252,192,128,160,192,252,252,192,128,160,192,1
92
31020 DATA 60,192,128,136,204,60,204,204,136,168,204,204,252,48,32,32,48,252
31030 DATA 12,12,8,136,204,48,204,204,160,160,204,204,192,192,128,128,192,252
31040 DATA 204,252,136,136,204,204,204,252,168,168,204,204,48,204,136,136,204,48
31050 DATA 240,204,136,160,192,192,48,204,136,136,204,60,240,204,136,160,240,204
31060 DATA 60,192,128,32,12,240,252,48,32,32,48,48,204,204,136,136,204,252
31070 DATA 204,204,136,136,204,48,204,204,136,136,252,204,204,204,32,32,204,204
31080 DATA 204,204,136,32,48,48,252,12,32,128,192,252,168,136,136,136,136,168
31090 DATA 32,160,32,32,32,168,168,8,8,168,128,168,168,8,32,8,8,160,136,136,136,
170,8,8
31100 DATA 168,128,128,168,8,168,168,128,160,136,136,168,168,8,8,40,32,32
31110 DATA 168,136,136,168,136,168,168,136,168,8,8,168
32000 DATA 1,0,0,0,0,1,5,22,90
32010 DATA 2,1,5,22,90,106,170,170,170
32020 DATA 3,64,80,148,165,169,170,170,170
32030 DATA 4,0,0,0,0,64,80,148,165
32040 DATA 5,90,22,5,1,0,0,0,0
32050 DATA 6,170,170,170,106,90,22,5,1

```

```

32060 DATA 7,170,170,170,169,165,148,80,64
32070 DATA 8,165,148,80,64,0,0,0,0
32080 DATA 9,105,105,105,105,105,40,0,0
32090 DATA 10,0,0,40,105,105,105,105,105
32100 DATA 11,170,170,170,170,170,170,170,170
32105 DATA 12,85,85,40,40,40,40,85,85
32110 DATA 64,0,0,48,0,0,0,0,0
32120 DATA 65,0,0,0,0,12,0,0,0
32130 DATA 66,0,0,0,0,0,0,3,0
32140 DATA 67,0,0,170,170,170,170,0,0
32150 DATA 68,40,40,40,40,40,40,40,40
32160 DATA 69,0,48,236,255,63,59,12,0
32170 DATA 70,3,204,0,44,11,48,204,3
32180 DATA 71,85,85,42,42,42,42,85,85
32190 DATA 72,32,32,0,252,48,48,204,204
32200 DATA 73,0,20,85,170,60,170,85,20
32210 DATA 74,0,48,252,255,255,255,60,0
32220 DATA 75,255,255,0,0,0,0,0,0
32767 DATA -1

```



# ATLANTIS:

für Atari

Nach einem Erdbeben ist der 7. Kontinent, ATLANTIS, wieder aus dem Meer emporgekommen.

Geschrieben auf dem Atari 800 XL.

### Listing:

```

0 REM *****
1 REM *
2 REM * (c) 19.8.1984 by *
3 REM *
4 REM * Jens Berke *
5 REM *
6 REM *****
7 REM

```

Doch anstatt Ruinen sieht man mit Kuppeln überdachte Städte, Kraftwerke, Brücken u.s.w. Die Bewohner von ATLANTIS haben also überlebt. Ihre alten Feinde jedoch, die Klagonier, haben auch nicht geschlafen und schicken sofort ihre Flotte aus, den Kontinent in eine Wüste zu verwandeln. Sie als Kommandant müssen nun mit 3 super-schweren Geschützen die Feinde aufhalten. Ob Ihnen das gelingt? Man wird sehen...

Mit der linken und rechten Kanone schießt man, indem der Steuerknüppel nach links bzw. rechts bewegt und dann der Feuerknopf gedrückt wird. Für die mittlere Kanone müssen Sie den Steuerknüppel in der neutralen Stellung lassen.

### Punktewertung:

Für die langsamen Raumschiffe gibt es 20, für die schnellen 50 Punkte. Die linke und rechte Kanone können

aufgrund einer speziellen Panzerung nicht zerstört werden. Hat man die mittlere Kanone verloren, so muß eine bestimmte Punktzahl hinzugewonnen werden, um eine neue zu erhalten. Die Raumschiffe können nur getroffen werden, wenn der Schuß sie von unten erreicht. Leider wurde die linke Kanone fehlerhaft gebaut und kann aus diesem Grunde die schnellen Feinde nicht treffen.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle zerstörbaren Bauwerke vernichtet worden sind. Es kann übrigens durch gleichzeitiges Drücken von CONTROL und 1 unterbrochen und durch eine nochmalige Betätigung fortgesetzt werden.

Hat man vorher schon ein anderes Spiel gespielt, so sollte vor dem Programmstart von ATLANTIS der Befehl POKE 203,0 eingegeben werden.

Bei der Eingabe des Programms sollte besonders auf die Richtigkeit der PRINT-Befehle geachtet werden.

```

100 DIM A$(44),RX(4),RY(4),CO(4),SL(39),WG(39):CH=(PEEK(106)-8)*256:IF PEEK(203)
<>0 THEN 11000
110 FOR A=1 TO 44:READ B:A$(A)=CHR$(B):NEXT A
120 DATA 104,201,3,208,254,162,6,104,149,211,202,208,250,230,212,230,213,198,212
,208,4,198
130 DATA 213,240,18,161,216,129,214,230,216,208,2,230,217,230,214,208,234,230,21
5,208,230,96
140 Q=USR(ADR(A$),57344,CH,895):RESTORE 32000
150 READ B:IF B=-1 THEN POKE 203,1:GOTO 11000
160 FOR A=0 TO 7:READ C:POKE CH+B*8+A,C:NEXT A:GOTO 150
200 RESTORE 210:FOR A=0 TO 39:READ B:SL(A)=B:NEXT A
210 DATA 13,13,14,15,15,16,16,16,15,16,17,17,17,17,17,17,16,15,14,15,16,16,16,16
,16,17,17,17,17,17,17
220 DATA 18,18,18,17,15,14,13,13
230 FOR A=0 TO 39:READ B:WG(A)=B:NEXT A:RETURN
240 DATA 0,0,0,2,2,0,1,0,1,0,0,3,3,3,3,0,1,0,4,0,0,3,3,3,3,0,5,5,5,5,5,0,2,2,0
,1,0,0,0
1000 GRAPHICS 28:POKE 752,1:POKE 82,0:POKE 708,54:POKE 710,164:POKE 709,252:POKE
711,150:POKE 756,CH/256
1010 DL=PEEK(560)+256*PEEK(561)
1020 POKE DL+28,2:POKE DL+6,2
1030 POSITION 0,14: ? #6;CHR$(219);CHR$(220):POSITION 38,14: ? #6;CHR$(221);CHR$(2
22):
1040 ? #6;"%#          &          %#";
1050 ? #6;"%#+          ",CHR$(223);"          %#          ",CHR$(223);"%#";
1060 ? #6;"%##'##          '%#";CHR$(172);CHR$(173);CHR$(174);CHR$(175);"
%#";
1070 ? #6;"#####,./#####( ) ( )  %%%";
1080 ? #6;"#####%##+%%";
1090 ? #6;"#####";
1100 COLOR 37:PLOT 0,21:DRAWTO 39,21:PLOT 0,22:DRAWTO 39,22
1110 POSITION 4,23: ? #6;"A T L A N T I S          BY JENS BERKE"
1120 POSITION 12,1: ? #6;"SCORE : 0"
1130 SC=0:AR=0:AG=10:KF=1
1140 GOSUB 200:SOUND 3,255,12,1
2000 GOSUB 5000:GOSUB 3000:IF AR=0 THEN 2000
2010 N=N+1:IF N>AR THEN N=1
2020 COLOR 32:PLOT RX(N),RY(N):RX(N)=RX(N)+1+(CO(N)=34)
2030 IF RX(N)=40 THEN RX(N)=0:RY(N)=RY(N)+2:IF RY(N)>11 THEN RY(N)=5
2040 COLOR CO(N):PLOT RX(N),RY(N)
2050 SZ=SZ+RND(0)/3+SG/5:IF SZ<10 THEN 2000
2060 SZ=0:A=INT(RND(0)*AR)+1
2070 COLOR 60:PLOT RX(A),RY(A)+1:DRAWTO RX(A),SL(RX(A)):SOUND 0,155,12,4
2080 GOSUB 7000:SOUND 0,0,0,0
2090 COLOR 32:PLOT RX(A),RY(A)+1:DRAWTO RX(A),POS:GOTO 2000
3000 IF SF=1 THEN GOSUB 4000:RETURN
3010 IF STRIG(0) THEN RETURN
3020 SO=6:SF=1:ST=STICK(0):IF ST>12 AND KF THEN 3000
3030 IF ST<8 THEN 3070
3040 IF ST>8 AND ST<12 THEN 3060
3050 SF=0:RETURN
3060 ZX=-1:SX=1:SY=13:CO=6:GOTO 3000
3070 ZX=1:SX=38:SY=13:CO=7:GOTO 3000
3080 ZX=0:SX=18:SY=14:CO=62:GOTO 3000
4000 COLOR 32:PLOT SX,SY:SY=SY-1:SO=SO+2:SOUND 2,80,0,2
4010 IF SY=4 THEN SF=0:SOUND 2,0,0,0:RETURN
4020 LOCATE SX,SY,Z:IF Z>32 AND Z<35 THEN SOUND 2,0,0,0:GOTO 6000
4030 COLOR CO:PLOT SX,SY:RETURN
5000 IF AR=4 THEN RETURN
5010 RZ=RZ+RND(0)+SG/5:IF RZ<7 THEN RETURN
5020 RZ=0:AR=AR+1:RX(AR)=0:RY(AR)=5:CO(AR)=33:IF RND(0)<(SG+1)/10 THEN CO(AR)=34
5030 RETURN
6000 FOR A=1 TO AR:IF RX(A)=SX AND RY(A)=SY THEN 6020
6010 NEXT A
6020 COLOR 64:PLOT RX(A),RY(A):FOR B=0 TO 100 STEP 5:SOUND 0,B,0,10:NEXT B:SOUND
0,0,0,0
6030 COLOR 32:PLOT RX(A),RY(A)
6040 FOR B=A TO AR-1:RX(B)=RX(B+1*(B<4)):RY(B)=RY(B+1*(B<4)):CO(B)=CO(B+1*(B<4))
:NEXT B
6050 AR=AR-1:SC=SC+20+30*(Z=34):SG=SG+0,02*(SG<>5):GOSUB 9000:SF=0:RZ=0
6060 IF KF=0 THEN SCF=SCF+20+30*(Z=34):IF SCF<(SG*2+1)*100 THEN GOSUB 10000
6070 RETURN
7000 POS=SL(RX(A)):ON WG(RX(A)) GOTO 7100,7200,7300,7400,7500
7010 RETURN
7100 C=RX(A):COLOR 64:PLOT C,POS+1:SOUND 0,150,10,2
7110 FOR B=0 TO 100 STEP 2:SOUND 1,B,0,8:NEXT B:SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0

```

```

7120 COLOR 32:PLOT C,POS+1:D=0:GOTO 8000
7200 IF RX(A)<5 THEN C=3:GOTO 7220
7210 C=33
7220 COLOR 64:PLOT C,POS+1:PLOT C+1,POS+1
7230 FOR B=1 TO 20: SOUND 0,RND(0)*100,0,6:NEXT B: SOUND 0,0,0,0
7240 COLOR 32:PLOT C,POS+1:PLOT C+1,POS+1:D=1:GOTO 8000
7300 IF RX(A)<15 THEN C=11:GOTO 7320
7310 C=21
7320 COLOR 189:PLOT C,POS+1:DRAWTO C+3,POS+1
7330 FOR B=0 TO 50 STEP 2: SOUND 0,B,0,6: SOUND 1,B,12,6:NEXT B: SOUND 0,0,0,0: SOUN
D 1,0,0,0
7340 COLOR 32:PLOT C,POS+1:DRAWTO C+3,POS+1:D=3:GOTO 8000
7400 C=18
7410 COLOR 189:PLOT C,POS+1:FOR B=255 TO 0 STEP -15: SOUND 0,B,0,8:NEXT B: SOUND 0
,0,0,0
7420 COLOR 32:PLOT C,POS+1:D=0:KF=0:SCF=0:GOTO 8000
7500 C=26
7510 COLOR 64:PLOT C,POS+1:DRAWTO C+5,POS+1
7520 FOR B=0 TO 100 STEP 5: SOUND 0,B+90,10,2: SOUND 1,B,12,6:NEXT B: SOUND 0,0,0,0
: SOUND 1,0,0,0
7530 COLOR 32:PLOT C,POS+1:DRAWTO C+5,POS+1:D=5:GOTO 8000
8000 FOR B=C TO C+D:SL(B)=SL(B)+1:WG(B)=0:NEXT B:AG=AG-1
8010 IF AG=0 THEN POP:GOTO 12000
9000 POSITION 20,1:? #6:SC:RETURN
10000 COLOR 39:PLOT 18,15:WG(18)=4:SL(18)=14:KF=1:AG=AG+1
10010 FOR B=50 TO 0 STEP -3: SOUND 0,B,10,5: SOUND 1,B+1,10,5:NEXT B: SOUND 0,0,0,0
: SOUND 1,0,0,0
10020 RETURN
11000 GRAPHICS 4:POKE 712,252:POKE 710,252:POKE 709,0:POKE 708,38:POKE 752,1:POK
E 82,0:? CHR$(125)
11010 SC=PEEK(88)+256*PEEK(89)
11020 COLOR 1:PLOT 0,15:DRAWTO 79,15:DRAWTO 79,24:DRAWTO 0,24:DRAWTO 0,15
11030 RESTORE 11130:FOR A=0 TO 7:READ C:FOR B=0 TO 7
11040 POKE SC+161+A+B*10,PEEK(57344+C*8+B):SOUND 0,7-B,10,8:NEXT B: SOUND 0,0,0,0
:NEXT A
11050 ? "Copyright (c) August 1984 by Jens Berke":? "      Select skill level :
NOVICE"
11060 ? "      then Press START":
11070 AS="NOVICE SKILLED ADVANCED EXPERT ":SG=0:FOR A=1 TO 4:? CHR$(31):NEXT A
:? CHR$(28):
11080 IF PEEK(53279)=6 THEN 1000
11090 IF PEEK(53279)<>5 THEN 11080
11100 SG=SG+1:IF SG=4 THEN SG=0
11110 POSITION 26,22:? AS(SG*8+1,SG*8+8):"      ";
11120 FOR A=1 TO 11:? CHR$(30):NEXT A:FOR A=1 TO 50:NEXT A:GOTO 11080
11130 DATA 33,52,44,33,46,52,41,51
12000 SOUND 0,0,0,0: SOUND 1,0,0,0: SOUND 2,0,0,0: SOUND 3,0,0,0
12010 POKE DL+14,2:POKE DL+16,2:POSITION 11,9:? #6:"G A M E   O V E R"
12020 FOR A=0 TO 160: SOUND 0,A,A,6:NEXT A: SOUND 0,0,0,0
12030 ? #6:? #6:"      DRUECKE START FUER EIN NEUES SPIEL"
12040 IF PEEK(53279)=6 THEN RUN
12050 GOTO 12040
32000 DATA 1,0,0,0,80,69,20,0,0
32010 DATA 2,0,0,20,65,85,20,0,0
32020 DATA 3,0,240,240,240,252,252,255,255
32030 DATA 4,3,15,15,15,63,255,255,255
32040 DATA 5,255,255,255,255,255,255,255,255
32050 DATA 6,0,40,40,40,130,170,130,170
32060 DATA 7,0,32,152,32,152,32,152,32
32070 DATA 8,0,1,1,4,4,16,64,85
32080 DATA 9,64,80,80,68,68,65,64,85
32090 DATA 10,0,0,5,6,5,22,21,21
32100 DATA 11,0,0,80,144,80,148,84,84
32110 DATA 12,0,0,2,8,32,33,129,143
32120 DATA 13,10,160,1,1,49,49,125,255
32130 DATA 14,160,10,0,12,12,172,15,255
32140 DATA 15,0,0,128,32,8,72,66,242
32150 DATA 28,40,40,40,40,40,40,40,40
32160 DATA 30,40,60,40,60,40,60,40,60
32170 DATA 32,0,4,65,16,4,64,17,0
32180 DATA 59,0,0,0,0,3,3,15,51
32190 DATA 60,40,40,192,192,15,51,255,51
32200 DATA 61,12,12,3,3,48,204,255,204
32210 DATA 62,0,0,0,0,192,192,240,204
32220 DATA 63,0,12,29,12,29,12,29,12
32230 DATA 29,0,32,2,192,12,2,128,32,-1

```



# Punktefresser

für VC-20 ohne Erweiterung

## Geschicklichkeitsspiel für eine Person



Nachdem sich das Spielfeld aufgebaut hat, ist es Ihre Aufgabe in einem Labyrinth alle verfügbaren Punkte zu „fressen“. Ist Ihnen das gelungen, erhalten Sie ein Zusatzspiel und der Schwierigkeitsgrad des Spieles steigt. Innerhalb des Labyrinths tauchen jedoch Monster auf, deren Aufgabe es ist

Sie zu töten. Sollten Sie also von einem Monster gefressen werden, erscheint auf Ihrem Bildschirm ein Kreuz und eine Melodie erklingt. Danach baut sich das Spielfeld wieder auf und das Spiel beginnt von vorn. Gesteuert wird mit Joystick. Los geht's und „Guten Appetit“!

```
70 REM=====
72 REM= PUNKTE - =
74 REM=      =
76 REM=  FRESSER =
78 REM=====
80 PRINT"J":PRINT"      PUNKTEFRESSER  "
85 POKE36879,90
90 PRINT"      SIE MUESSEN VERSUCHEN ALLE PUNKTE ZU FRESSENUM DAFUER PUNKTE ZU  ERH
ALTEN."
95 PRINT"      ABER VORSICHT DIE MON-STER WOLLEN SIE TOETEN"
99 FORU=1TO8000:NEXT
100 FORI=0TO34:READX:POKE828+I,X:NEXT
110 DATA169,127,141,34,145,173,32,145,41,128,133,251,169,255,141,34
120 DATA 145,173,31,145,41,28,24,101,251,133,251,173,31,145,41,32
130 DATA 133,252,96
140 PRINT"      PUNKTEFRESSER  "
150 PRINT "      STEUERUNG MIT JOYSTICK      WIEL GLUECK!!"
160 FORX=0TO7:POKE7168+32*8+X,0:NEXT
170 FORX=0TO7:READA:POKE7168+46*8+X,A:NEXT
180 FORX=0TO7:READA:POKE7168+X,A:NEXT
190 FORX=0TO7:READA:POKE7168+42*8+X,A:NEXT
200 FORX=0TO7:READA:POKE7168+1*8+X,A:NEXT
210 FORX=0TO7:READA:POKE7168+2*8+X,A:NEXT
220 DATA0,0,0,24,24,0,0,0
230 DATA0,90,0,90,90,0,90,0
240 DATA219,219,90,126,24,60,126,195
250 DATA24,24,126,189,189,36,36,36
260 DATA24,24,126,126,24,24,24,24
270 FORZ=1TO3000:NEXT
280 POKE36869,255
290 PRINT"J"
300 L=22:Z=7680:F=200:O=46:I=46:POKE36878,15:K=1:J=0:W=0
310 POKE36879,10
320 PRINT" "
330 PRINT"      "
340 FORT=0TO5
350 PRINT"0....."
360 PRINT"0....."
370 PRINT"0....."
380 NEXTT
390 PRINT"0....."
400 PRINT"      "

```

```

410 FORZZ=0TO20:POKE7701+ZZ*L,0 :NEXT
420 FORZZ=1TO100
430 ZY=INT(RND(1)*439)+7702:IFPEEK(ZY-23)=0 ORPEEK(ZY+23)=0 ORPEEK(ZY-21)=0 THEN
430
440 IFPEEK(ZY+21)=0ORPEEK(ZY)=0THEN430
450 POKEZY,0
460 NEXT ZZ
470 PRINT"■"
480 FORZZ=0TO20:POKE8142+ZZ,32:NEXT
490 POKE36875,200:FORFG=1TO200:NEXT:POKE36875,0
500 IFJ>0THEN590
510 X=19
520 Y=19
530 P=Z+X+L*Y
540 D=INT(10*RND(1)):E=INT(10*RND(1)):G=Z+D+L*E
550 IFPEEK(G)=0ORPEEK(G)=32ORPEEK(G)=1THEN540
560 M=INT(10*RND(1)):N=INT(10*RND(1)):T=Z+M+L*N
570 IFPEEK(T)=0ORPEEK(T)=32ORPEEK(T)=1THEN560
580 POKER,1:POKEG,42
590 A=X:B=Y:Q=P
600 W=W+1:IFW=YTHENW=0:FOR8=1TO100:NEXT:GOTO620
610 GOSUB730:GOSUB990
620 V=INT((K/2)/F)+2
625 SYS828
630 IFPEEK(251)=140THENX=X-1:GOTO670
640 IFPEEK(251)=28THENX=X+1:GOTO670
650 IFPEEK(251)=148THENY=Y+1:GOTO670
660 IFPEEK(251)=152 THENY=Y-1
670 P=Z+X+L*Y
680 IFPEEK(P)=0THENX=A:Y=B:P=Q:GOTO590
690 IFPEEK(P)=42THENPOKEQ,32:GOTO1090
700 IFPEEK(P)=46THENPOKE36875,230:J=J+1:K=K+.5:PRINT"ΣJ=";J*10;"||":POKE36875,0
710 IFJ=270ORJ=100556THENJ=J+100000:GOTO320
720 POKEQ,32:POKER,1:GOTO590
730 H=G:DK=D:EK=E
740 IFD=XTHEN830
750 IFD<XTHEND=D+1:GOTO770
760 IFD>XTHEND=D-1
770 G=Z+D+L*E
780 IFPEEK(G)=1THENPOKEH,I:GOTO1090
790 IFPEEK(G)=0ORPEEK(G)=42THENG=H:D=DK:E=EK:GOTO830
800 POKEH,I
810 I=PEEK(G)
820 POKEG,42:RETURN
830 IFE<YTHENE=E+1:GOTO850
840 IFE>YTHENE=E-1
850 G=Z+D+L*E
860 IFPEEK(G)=1THENPOKEH,I:GOTO1090
870 IFPEEK(G)=0ORPEEK(G)=42THENE=EK:G=H:RETURN
880 POKEH,I
890 I=PEEK(G)
900 POKEG,42:RETURN
910 IFM<XTHENM=M+1:GOTO930
920 IFM>XTHENM=M-1
930 T=Z+M+L*N
940 IFPEEK(T)=1THENPOKER,0:GOTO1090
950 IFPEEK(T)=0ORPEEK(T)=42THENM=MK:T=R:RETURN
960 POKER,0
970 U=PEEK(T)
980 POKET,42:RETURN
990 R=T:MK=M:NK=N
1000 IFN=YTHEN910
1010 IFN<YTHENN=N+1:GOTO1030
1020 IFN>YTHENN=N-1
1030 T=Z+M+L*N
1040 IFPEEK(T)=1THENPOKER,0:GOTO1090
1050 IFPEEK(T)=0ORPEEK(T)=42THENN=NK:T=R:GOTO910
1060 POKER,0
1070 D=PEEK(T)
1080 POKET,42:RETURN
1090 POKER,2
1100 PRINT"ΣERGEBNIS:";J*10
1110 FORT=255TO200STEP-.1
1120 POKE36875,T
1130 NEXTT
1140 POKE36875,0
1150 GOTO300

```

# Star-Wars

Für VC-20 ohne Erweiterung

Dieses für BASIC-Verhältnisse schnelle Reaktionspiel basiert in Graphik und Idee zum größten Teil auf dem Science-fiction-Film „STAR-WARS“.

Sie steuern ein Raumschiff, am oberen Bildschirmrand dargestellt, und haben die Aufgabe, mit ihren 3 Raumschiffen bzw. 3 Leben solange wie möglich heil durch das mit todbringenden Minen bestückte Asteroidenfeld zu fliegen. Allerdings wird diese Aufgabe dadurch erschwert, daß sie während den schwie-

rigen Ausweichmanövern auch noch die feindlichen UFO-Geschwader zur Strecke bringen sollen. Für jedes getroffene UFO gibt's 50 Punkte.

Sollten Sie zufälligerweise auf einen Meteoriten schießen, wird dieser nicht nur ganzgelassen, sondern auch ihre Punktzahl schrumpft um volle 10

Punkte ab. Auch die gefährlichen Alpha-Minen sollten Sie nicht als Objekt für Ihre unfreiwilligen Schießübungen benutzen: Es könnte Ihr letzter Schuß sein!!!

Gesteuert wird Ihr Raumschiff mit den Tasten:

O = links    rechts = P    F = Feuer

Bei Kollision mit einem Meteoriten bzw. einem UFO oder einer Mine verlieren Sie ein Schiff.

Wie schon im Listing bemerkt, kann das Meteoritenfeld selber gestaltet werden. Hierbei ist L = Meteorit, S = Mine und B = UFO. Allerdings ist die Anzahl der A-Strings auf 20 dimensioniert.



```
0 POKE52,28:PRINT"J":POKE36879,8:P=36879
1 PRINT"*****DATAS WERDEN GELESEN!"
10 POKE56,28
20 DATA8,8,8,73,85,119,127,20,0,20,20,42,20,73,36,129
22 DATA129,153,189,231,189,153,129,129,37,73,34,148,61,40,82,40
23 DATA0,0,0,0,4,0,0,0,126,129,157,161,161,157,129,126
25 DATA127,128,143,144,136,132,252,128,255,0,255,68,74,95,81,0
27 DATA254,1,249,53,41,37,35,1,128,193,170,170,170,148,128,127
29 DATA0,255,146,147,146,98,0,255,1,143,81,201,69,61,1,254
31 DATA8,60,126,126,54,8,36,73,127,145,17,57,81,17,33,0
33 DATA255,69,229,37,21,21,23,0,253,34,64,88,68,36,24,0
34 DATA0,0,65,65,65,0,0,0,20,127,119,85,73,8,8,8
35 DATA129,36,73,20,42,20,20,0,129,66,24,244,47,24,66,129,999
40 RESTORE
50 I=0
60 READA:IFA=999THEN80
70 POKE7168+I,A:I=I+1:GOTO60
80 FORF=7424TO7432:POKEF,0:NEXTF:CLR
81 GOSUB90
82 GOSUB91
83 GOSUB93
```

```

84 GOTO100
90 FORG=7680T08185:POKEG,32:NEXTG:RETURN
91 POKE36869,255:RETURN
93 FORS=1T030:X=INT(RND(1)*500)+7680:POKEX,4:NEXTS:RETURN
100 PRINT"#####7FGH#####IJK"
110 PRINT"#####BY#####SOFT",,"#####LTD."
111 FORU=1T0100:NXTU:P=36879:POKEP-1,10
112 V=0:GOSUB126:FORT=1T0200:NEXTT
113 FORL=1T022:V=V-22:POKEP-4,240:FORM=1T030:NEXTM:POKEP-4,0:POKEP-3,240:FORM=1T
010:NEXT
114 POKEP-3,0:POKE8160+V,0:POKE8182+V,1:FORM=1T010:NEXTM:POKE8182+V,32:NEXTL
115 POKEP-3,0:POKEP-4,0
116 POKEP-2,220:FORL=15T00STEP-.5:POKEP-1,L:FORM=1T0150:NEXTM:NEXTL:POKEP-1,0:PO
KEP-2,0
117 GOTO135
126 V=0:FORJ=200T0222:POKEP-2,J:POKE7704+V,2:POKE7682+V,32:V=V+22
127 FORT=1T020:NEXTT:NEXTJ:V=0:POKEP-2,0:RETURN
135 GOSUB90:POKE36869,242
136 PRINT"J"
137 PRINT"#####TAR-OARS!"
138 PRINT"#####"
140 PRINT"##### SIND DER PILOT EINES PATROULLIEN- CHIFFES DER REBELLEN-
LOTTE."
141 PRINT"##### HABEN DIE AUFGABE ERHALTEN, PATROULLIE DURCH EINEN VON MP- ERI
UM BESETZTEN"
142 PRINT"#####-AUM-SEKTOR ZU FLIEGEN ##### "
143 GOSUB200:POKEP-1,15:GOSUB499
144 GOSUB290:POKEP,10
145 PRINT"##### SIE STEuern DEN *-OING-LUEGLER MIT DEN LASTEN:"
146 PRINT"##### [ ]=LINKS [ ]=RECHTS [ ]= [ ]=FEUER":P=36879:POKEP-1,15
147 FORL=130T0234:POKEP-3,L:POKEP-2,L:POKEP-4,L:NEXTL:POKEP-3,0:POKEP-2,0:POKEP-
4,0
148 GOSUB200:F0RJ=38T082STEP.5:POKE36865,J:POKEP-3,J+170:NEXTJ:POKE36865,38
149 POKE36869,240:POKEP,8:POKEP-3,0
150 GOTO400
200 PRINT"#####TASTE!"
201 GETD$:IFD$=""THEN201
202 RETURN
290 GOSUB90:POKEP,8
291 POKE36869,255
292 PRINT"J"
293 GOSUB93
294 PRINT"#####FGH#####IJK"
295 PRINT"##### ZERSTOEREN SIE DIE FEINDLICHEN TIE-JAEGER #
[ ]"
296 PRINT"##### ABER TREFFEN SIE BLOSS NICHT DIE HOCH- EXPLOSIVEN @-MINEN [ ]"
297 PRINT"##### ES KOENNTE IHR LETZTER SCHUSS SEIN [ ]"
299 GOSUB200:POKE36869,242:PRINT"J":RETURN
400 PRINT"J"
401 PRINT"##### BITTE WARTEN SIE NUH! DER VC-20 LAEDT ##### STAR-WARS 2#"
402 FORH=1T01700:NEXTH
403 CLR:POKE198,3:POKE632,147:POKE633,131
404 END
499 GOSUB90:PRINT"J":POKE36869,255:GOSUB93:POKE8130,0:POKE8152,1:POKE7756,2:FORK
=1T030
500 POKE38872,INT(RND(1)*9):POKEP-2,INT(RND(1)*100)+100:NEXTK:POKEP-2,0
501 C=8108:F0RH=1T015:D=D-22:POKED+D,16:POKEP-3,250:F0RG=1T020:NEXTG:POKED+D,32:
POKEP-3,0:NEXTH
502 POKEP-2,218:POKE7756,3:FORT=15T00STEP-.1:POKEP-1,T:NEXTT
503 RETURN

```

## Programm Teil 2

```

0 REM** (C) BY FROGSOFT LTD.**
1 REM** LUTZ BLOMBERG 1984 **
2 PRINT"J":P=36879:POKE808,127:REM"#####
3 SH=3:F=30720:M=702:I1=0:I2=17:X1=1:X2=18
4 J=2:Q=12:D=16:L=11:GOTO20000
5 GOSUB130:S=S+1:GOSUB115:GOSUB135:GOSUB140:GOSUB145:GOSUB120:FORT=1T05:POKEP-T,
0:NEXTT
6 GOSUB122:GOSUB130:GOTO499

```



# Space-Fire

für ZX 81  
16 K RAM

Sie müssen, um zu überleben, die feindlichen Schiffe, welche versuchen, auf ihren Planeten zu landen, mit Ihrer Phaserkannone aufhalten.

Gelingt Ihnen das nicht, so verlieren Sie einen Energiepunkt. Haben Sie keine Energiepunkte, so verlieren Sie eines Ihrer drei eigenen Schiffe. Sind alle Ihrer drei Schiffe zerstört, so ist das Spiel beendet. Für die feindlichen Schiffe bekommen Sie je nach Art 10-100 Punkte. Der High-score liegt bei 300 Punkten. Überbieten Sie den High-score, so können Sie sich als High-score-Halter eintragen.

Ab und zu fliegt ein Versorgungsschiff vorbei. Treffen Sie es, so können Sie 100 weitere Punkte auf Ihren Scorestand buchen. Gelenkt wird Ihr Schiff nach rechts mit 0, mit 1 nach links. Feuern können Sie mit den Tasten 2 und 9. Ist Ihnen der High-score zu hoch bzw. zu niedrig, so können Sie diesen in Zeile 3 verändern.

Das Spiel wird nach dem Laden, welches mit Load" möglich ist, sofort gestartet. Dann erscheint das Titelbild, welches Sie durch einen Tastendruck wegscrollen können.

```
1 REM (C) O. BAETZ
  MAIGLÖCKCHENST.20
  2954 WIESHOOR
  TELE. 04944/3739
```

```
20 LET AS="O.BAETZ"
30 LET HS=300
40 LET UO=7
50 REM >>> P A C E - F I R E <<<
60 FOR L=0 TO 21
70 SCROLL
80 NEXT L
90 PRINT AT 0,0:"
```

ICE SPF

```
11 IF PEEK 16517<>52 THEN RAND
USR 16514
20 PRINT AT 10,10:"
```

E FIR

```
30 PRINT AT 8,24:"
40 PRINT AT 10,2:"(C) 8V":AT 1
50 "O.BAETZ"
60 FOR L=0 TO 200
70 IF INKEY$(">") THEN GOTO 60
80 NEXT L
90 CLS
100 FOR L=0 TO 21
110 SCROLL
120 NEXT L
130 PRINT AT 0,0:"
```

```
140 PRINT AT 7,0:"
POINTS
POINTS
POINTS
```

```
POINTS
```

```
POINTS"
83 PRINT
84 PRINT " FIRE.....(=2 9=
CONTROL.....(=1 0=
```

```
85 PRINT
86 PRINT " .....100 POINT
5"
90 FOR L=0 TO 500
91 IF INKEY$(">") THEN GOTO 95
92 NEXT L
93 CLS
94 FOR L=0 TO 21
100 SCROLL
103 NEXT L
104 PRINT AT 0,0:
110 FOR A=0 TO 21
120 PRINT "
```

```
130 NEXT L
140 PRINT AT 1,0:" SCORE:
5"
150 PRINT AT 2,0:"
```

```
165 LET C=10
170 LET SC=0
175 LET SS=C
180 LET B=4
190 LET D=28
200 PRINT AT 1,7;SC;AT 1,15;HS:
AT 1,27;E
```

```
200 LET M$=""
200 REM HAUPTTEIL
200 LET B=INT (RAND*25)+2
201 LET PL=INT (RAND*50)+1
202 LET M$=""
203 LET DDT=INT (RAND*2)+3
210 FOR A=0 TO 21
214 LET PP=INT (RAND*3)
215 IF PP=0 THEN LET B=B+1
216 IF PP=30 THEN LET PP=29
219 IF PP=2 THEN LET B=B-1
220 IF DDT=4 THEN LET M$=""
221 IF PP=2 THEN PRINT AT A,B;M
```

```

320 AT A-1,B+1;" "
321 IF PP=1 THEN PRINT AT A,B:M
322 AT A-1,B;" "
323 IF PP=0 THEN PRINT AT A,B:M
324 AT A-1,B-1;" "
325 IF DOT=3 THEN LET M$="X"
326 IF DOT=2 THEN LET M$="0"
327 IF INKEY$="0" THEN LET C=C+
1
340 IF INKEY$="1" THEN LET C=C-
1
341 IF FL=10 THEN FOR T=0 TO 27
342 IF FL=10 THEN IF INKEY$="0"
THEN LET C=C+1
343 IF FL=10 THEN IF INKEY$="1"
THEN LET C=C-1
344 IF FL=10 THEN PRINT AT 21,0
1;" "
345 IF FL=10 THEN PRINT AT 10,T
1;" "
346 IF FL=10 THEN IF INKEY$="9"
OR INKEY$="2" THEN GOTO 2000
347 IF FL=10 THEN NEXT T
348 IF FL=10 THEN PRINT AT 10,2
7;" "
350 IF C=1 THEN LET C=2
360 IF C=27 THEN LET C=26
370 PRINT AT 21,C-1;" "
380 IF INKEY$="2" OR INKEY$="9"
THEN GOTO 500
390 IF A=21 THEN GOTO 500
450 NEXT A
451 LET DOT=0
455 LET M$="0"
490 GOTO 200
500 IF A=21 THEN LET E=E-1
501 IF A=21 AND C=B THEN LET E=
0
502 IF B=55 AND DOT=4 THEN LET
SC=SC+40
503 IF B=55 AND DOT=3 THEN LET
SC=SC+30
504 IF B=55 AND DOT=2 THEN LET
SC=SC+20
505 IF B=55 THEN LET E=E+1
510 IF E=0 THEN LET D=D+1
515 IF D=32 THEN GOTO 1000
519 IF E=0 THEN PRINT AT 1,D;" "
520 IF E=0 THEN FOR Z=0 TO 2
521 IF E=0 THEN PRINT AT 21,C-3
1;" "
522 IF E=0 THEN PRINT AT 20,C-5;" "
523 IF E=0 THEN PRINT AT 21,C-1
1;" "
524 IF E=0 THEN PRINT AT 18,C-3
0;" "
525 IF E=0 THEN PRINT AT 17,C-2;" "
526 IF E=0 THEN PRINT AT 18,C-1;" "
527 IF E=0 THEN PRINT AT 17,C-3;" "
528 IF E=0 THEN PRINT AT 18,C-2;" "
529 IF E=0 THEN PRINT AT 17,C-1;" "
530 IF E=0 THEN PRINT AT 18,C-3;" "
531 IF E=0 THEN PRINT AT 17,C-2;" "
532 IF E=0 THEN PRINT AT 18,C-1;" "
533 IF E=0 THEN PRINT AT 17,C-3;" "
534 IF E=0 THEN PRINT AT 18,C-2;" "
535 IF E=0 THEN PRINT AT 17,C-1;" "
536 IF E=0 THEN PRINT AT 18,C-3;" "
537 IF E=0 THEN PRINT AT 17,C-2;" "
538 IF E=0 THEN PRINT AT 18,C-1;" "
539 IF E=0 THEN PRINT AT 17,C-3;" "
540 IF E=0 THEN PRINT AT 18,C-2;" "
541 IF E=0 THEN PRINT AT 17,C-1;" "
542 IF E=0 THEN PRINT AT 18,C-3;" "
543 IF E=0 THEN PRINT AT 17,C-2;" "
544 IF E=0 THEN PRINT AT 18,C-1;" "
545 LET SS=C
550 IF A=21 THEN GOTO 299
560 FOR S=19 TO A-3 STEP -2
570 PRINT AT S,SS;" "

```

```

571 IF INKEY$="0" THEN LET C=C+
1
572 IF INKEY$="1" THEN LET C=C-
1
573 IF INKEY$="0" OR INKEY$="1"
THEN PRINT AT 21,C+1;" "
580 NEXT S
581 LET S=S+3
590 IF B=55 THEN PRINT AT S,SS
1;" "
591 IF B=55 THEN PRINT AT S+1,SS-1;" "
592 IF B=55 THEN PRINT AT S+2,SS-2;" "
593 IF B=55 THEN PRINT AT S+3,SS-3;" "
594 IF B=55 THEN PRINT AT S+4,SS-4;" "
595 IF B=55 THEN PRINT AT S+5,SS-5;" "
596 IF B=55 THEN PRINT AT S+6,SS-6;" "
597 IF B=55 THEN PRINT AT S+7,SS-7;" "
598 IF B=55 THEN PRINT AT S+8,SS-8;" "
599 IF B=55 THEN PRINT AT S+9,SS-9;" "
600 IF B=55 THEN PRINT AT S+10,SS-10;" "
601 IF B=55 THEN PRINT AT S+11,SS-11;" "
602 IF B=55 THEN PRINT AT S+12,SS-12;" "
603 IF B=55 THEN PRINT AT S+13,SS-13;" "
604 IF B=55 THEN PRINT AT S+14,SS-14;" "
605 IF B=55 THEN PRINT AT S+15,SS-15;" "
606 IF B=55 THEN PRINT AT S+16,SS-16;" "
607 IF B=55 THEN PRINT AT S+17,SS-17;" "
608 IF B=55 THEN PRINT AT S+18,SS-18;" "
609 IF B=55 THEN PRINT AT S+19,SS-19;" "
610 IF B=55 THEN PRINT AT 1,7;S
C
630 IF SC=HS THEN PRINT AT 10,1
0;" "
640 IF SC=HS THEN PRINT AT 10,10;" "
650 IF SC>HS THEN LET HS=SC
660 IF SC<HS THEN PRINT AT 1,1
5;SC
700 IF B=55 THEN GOTO 299
710 GOTO 381
1000 FOR A=0 TO 20
1010 PRINT AT 10,10;" "
1020 NEXT A
1021 IF SC=HS THEN FOR O=0 TO 2
0
1022 IF SC>HS THEN PRINT AT 8,0
;" "
1023 IF SC<HS THEN PRINT AT 14,0;" "
1030 PRINT AT 14,0;" "
1040 IF SC=HS THEN PRINT "UND O
BRIT DEN HIGH-SCORE. HERZL
ICHEN GLUECKWUNSCH. BITTE TRAGE D
EINEN NAHEN EIN."
1050 IF SC>HS THEN INPUT AS
1060 PRINT "DER HIGH-SCORE IST U
NTER:";AS
1070 PRINT "NOCH EINMAL? DANN DRU
CKE 11"
1080 IF INKEY$="" THEN GOTO 1080
1090 CLS
1095 PAUSE 100
1100 GOTO 100
1110 STOP
1120 SAVE "SPACE-FIRE"
1130 GOTO 4
11999 STOP
2001 FOR U=19 TO 10 STEP -1
2005 PRINT AT 10,T;" "
2006 LET T=T+1
2010 PRINT AT U,C;" "
2020 NEXT U
2030 PRINT AT U,C;" "
2040 IF C>T+2 THEN GOTO 350
2045 PRINT AT U,C;" "
2050 LET SC=SC+100
2060 PRINT AT 10,T;" "
2100 GOTO 200

```

Korrektur  
Concentration  
für Commodore 64  
Seite 20

Ausgabe 1/85  
Bitte überprüfen Sie  
nur die letzten Ziffern!

110 DATA 133,254,169,208,133,255,162,0,160,0,177,254,145,252,200,208,249,232  
120 DATA 224,16,240,7,230,253,230,255,76,29,192,162,55,134,1,162,1,142,14  
130 DATA 220,169,0,133,252,169,160,133,253,162,0,160,0,177,252,145,252,200  
140 DATA 208,249,232,224,32,240,5,230,253,76,69,192,198,1,162,83,142,190,160







# U-Jäger

für ZX-Spectrum

Das Programm U-JAEGER ist größtenteils in Maschinensprache geschrieben und ist daher sehr schnell.

Bei der Eingabe des Spiels sollte erst das extra beigelegte BASIC-Programm eingegeben werden, und dann damit die Dezimalwerte des Maschinenprogramms. Danach wird der eigentliche BASIC-Teil des Programms eingegeben.

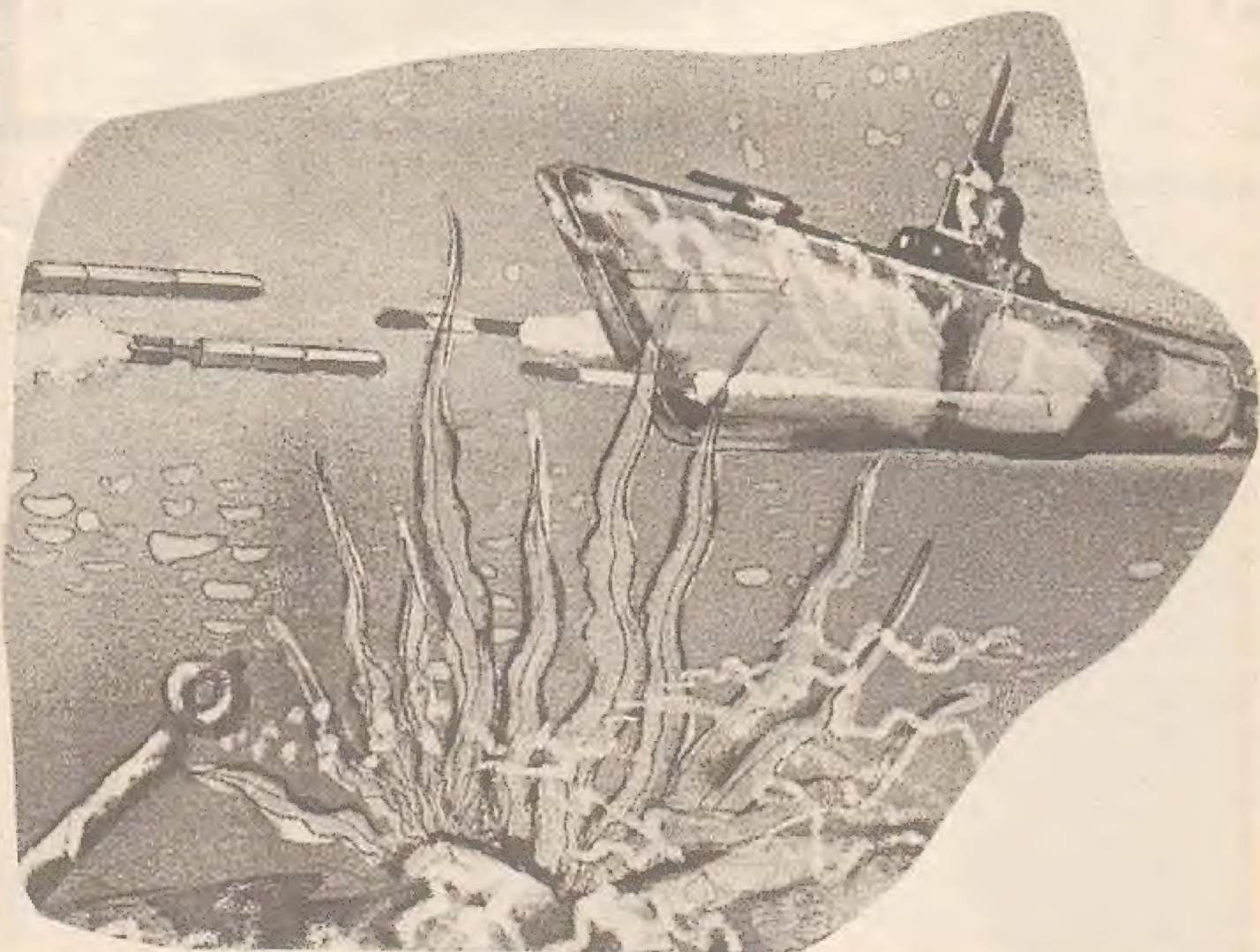
Die REM-Zeilen des Programms können weggelassen werden, aber wir empfehlen keine weiteren Änderungen des Programms, da es sich sonst „aufhän-

gen“ könnte.

Im Spiel selbst geht es darum, daß man mit einem U-Jäger innerhalb eines bestimmten Zeitlimits möglichst viele U-Boote versenkt, ohne selbst getroffen zu werden. Ein versenktes U-Boot bringt Pluspunkte, während ein U-Boot, dem es gelingt, den Bildschirm zu durchqueren, Punkte kostet. Je tiefer ein U-Boot taucht, desto mehr Punkte bringt oder kostet es. Wird man selbst versenkt, so bedeutet es nicht unbedingt das Ende,

aber es kostet ziemlich viel Punkte. Und von den Punkten ist abhängig, ob man noch mehr Zeit bewilligt bekommt oder nicht.

Das Schiff wird mit der linken untersten Tastenreihe (CAPS SHIFT bis V) nach links und mit der Tastenreihe von B bis SPACE nach rechts bewegt. Mit der Reihe von A bis G werden links vom Schiff Wasserbomben abgeworfen und mit H bis ENTER rechts.



```

10 REM *****
20 REM *
30 REM * U - JAEGER *
40 REM *
50 REM * (C) 1984 by *
60 REM * ALEXANDER WALTER *
70 REM * FONTANESTR. 7 *
80 REM * 8900 AUGSBURG *
90 REM *
100 REM *****
105
110 GO TO 1000
120 PRINT #1: RANDOMIZE USR 31138
130 PRINT #1;AT 1,0; PAPER 4; INK 0;"TIME: ***** POINTS: "
140 RANDOMIZE USR 31356
150 IF PEEK 23305=128 THEN BEEP .01,1: BEEP .01,10: BEEP .01,-5: GO TO 140
160 IF PEEK 23305=1 THEN GO TO 200
170 FOR x=1 TO 30: NEXT x
180 GO TO 140
185
190 REM *** ENDE ***
200 LET p=PEEK 23302*10+PEEK 23303*2560
210 FLASH 1: PAPER 2: INK 7
230 IF H>=P THEN GO TO 400
300 INPUT "Gratuliere, sie haben einen neuen HS erreicht. Geben sie ihre
n Namen ein (max. 9 B.)", LINE H$
310 IF LEN H$>9 OR H$="" THEN GO TO 300
320 FOR X=1 TO LEN H$
330 IF H$(X)<" " OR H$(X)>"#" THEN GO TO 300
340 NEXT X
360 PRINT #1;AT 0,0;" NEUER HIGHSCORE : ";P,
370 PRINT #1;" ALTER HIGHSCORE : ";H,
380 LET h=p
390 PRINT
400 PRINT AT 20,0;" Willst du nocheinmal spielen ? "
410 PRINT TAB 20;"( Y / N )",
420 PRINT AT 0,0; FLASH 0; PAPER 0;" Highsc.: ";H;TAB 17;"von: ";H$,
430 LET Z$=INKEY$: IF Z$="" THEN GO TO 430
440 IF Z$="Y" OR Z$="y" THEN GO TO 120
450 IF Z$<>"N" AND Z$<>"n" THEN GO TO 430
460 GO TO 1e4
990
1000 REM *** ANFANG ***
1010 BORDER 0: LET h=0: LET h$=""
1020 GO SUB 3000
1030 PRINT "Willst du eine Spielerklaerung ?"TAB 24;"(Y/N)"
1040 LET Z$=INKEY$: IF Z$="" THEN GO TO 1040
1050 IF Z$="Y" OR Z$="y" THEN GO TO 1200
1060 IF Z$<>"N" AND Z$<>"n" THEN GO TO 1040
1190 GO TO 120
1200 GO SUB 3000
1205 PRINT
1210 PRINT "Du bist Commandant eines"
1220 PRINT "U-Jaegers und musst moeglichst"
1230 PRINT "viele U-Boote versenken, wobei"
1240 PRINT "Dir aber ein Zeitlimit gesetzt"
1250 PRINT "ist."
1255 PRINT
1260 PRINT "Nur wenn Du viele Punkte er--"
1270 PRINT "reichst wird Dir Bonuszeit"
1280 PRINT "gewaehrt."
1285 PRINT

```

```

1290 PRINT "Jedes U-Boot,dass nicht versenkt"
1300 PRINT "wird, kostet Punkte, genauso,"
1310 PRINT "wenn du selber versenkt wirst."
1320 PAUSE 0: GO SUB 3000
1330 PRINT
1340 PRINT "Mit CAPS SHIFT bis V steuert man"
1350 PRINT "nach links und mit B bis SPACE"
1360 PRINT "nach rechts."
1370 PRINT
1380 PRINT "Mit A bis G wirft man die Bomben"
1390 PRINT "links vom Schiff ab und mit"
1400 PRINT "H bis ENTER wirft man rechts ab."
1410 PAUSE 0
2000 GO TO 120
2990
3000 FLASH 0: PAPER 0: INK 7: CLS
3010 PRINT "*****";TAB 31;"*"
3020 PRINT "*";TAB 11;"U - JAEGER";TAB 31;"*"
3030 PRINT "*";TAB 31;"*"
3040 PRINT "*  1984 BY ALEXANDER WALTER  *"
3050 PRINT "*";TAB 31;"*****"
3060 PRINT : RETURN
7990
7999 STOP
8000 CLEAR 31000: LOAD "CODE : RUN
8500
9000 SAVE "u-jaeger" LINE 8000
9010 SAVE "u-jaeger"CODE 31001,1729
9020 VERIFY "": VERIFY "CODE
9999 BORDER 7: INK 0: PAPER 7: FLASH 0: BRIGHT 0

```

---

```

3000>REM Eingaberoutine fuer das
3010 REM Maschiennprogramm "U - JAEGER"
3020 REM
3030 REM
3040 REM Am besten erst dieses Programm
3050 REM eingeben und dann damit die Werte eingeben.
3070 REM
3080 REM Nach dem Starten wird die Speicherstelle
3090 REM und der bisherige Wert angegeben.
3095 REM
3100 REM Wenn nur ENTER eingegeben wird,
3110 REM wird der alte Wert belassen.
3115 REM
3120 REM Mit einer Zahl kleiner als 0
3130 REM geht man um eine Speicherstelle zurueck,
3140 REM um sie zu korrigieren.
3150 REM
3160 REM Und mit 10000 wird abgespeichert.
3170 REM
3180 REM Wenn die Kontrollwerte nicht stimmen
3190 REM dann hast du einen Tippfehler gemacht !
3200
3210
4000 CLEAR 31000: LET a=31001: REM *** DAS CLEAR IST WICHTIG ***
4040 LET C1=A: LET C2=A: LET C3=A: LET X=-1
4050 LET X=X+1
4060 LET C=A+X: INPUT (C;"( ";PEEK C);") ";z$: IF z$="" THEN LET z$=STR$ PEEK c
4070 LET Z=INT VAL Z$: IF Z=10000 THEN GO TO 5000
4080 IF Z>255 THEN GO TO 4060
4090 IF Z<0 AND X>0 THEN LET X=X-1: LET Z=PEEK (A+X): LET C1=C1-Z: LET C2=C2-Z+
2*Z*(C<>2*INT (C/2)): LET C3=C3-Z+2*Z*(C=2*(INT C/2)): GO TO 4060

```

```

4100 POKE C,Z: PRINT C;" - ";Z
4200 LET C1=C1+Z: LET C2=C2+Z-2*Z*(C<>2*INT (C/2)): LET C3=C3+Z-2*Z*(C=2*(INT C/
2))
4210 IF X<99 THEN GO TO 4050
4300 PRINT "SUMME : ";C1"1. DIVERENZ : ";C2"2. DIVERENZ : ";C3"
4400 INPUT "ALLES IN ORDNUNG ? (Y/N) ";A$
4410 IF A$="N" OR A$="n" THEN GO TO 4060
4420 IF A$<>"Y" AND A$<>"y" THEN GO TO 4400
4430 LET A=A+100: GO TO 4040
4500
4600 LOAD ""CODE : GO TO 4060
5000 PRINT "***** WICHTIG *****"
5010 PRINT " NOCH ""VOR"" DEM NEULADEN "
5020 PRINT " *** CLEAR 31000 *** EINGEBEN"
5030 PRINT "SONST LERNST DU UNTER UMSTAENDEN DAS FLUCHEN"
5050 SAVE "u - j" LINE 4600
5060 SAVE "u-jaeger"CODE 30978,1790

```

U - JAEGER

31001	106	38	0	41	41	41	41	41	6	88
31011	75	9	126	201	245	62	22	215	122	215
31021	123	215	241	215	201	197	6	8	205	64
31031	121	31	203	25	16	248	121	193	201	197
31041	58	120	92	79	58	1	91	230	31	71
31051	10	169	50	1	91	230	1	193	201	22
31061	0	114	35	11	120	177	200	24	248	229
31071	33	150	125	213	87	62	255	190	35	32
31081	252	21	32	249	21	126	35	186	40	3
31091	215	24	248	209	225	201	6	16	175	87
SUMME :	42077			1. DIVERENZ :	31493			2. DIVERENZ :	19925	
31101	95	41	23	203	35	203	18	28	145	48
31111	2	129	29	16	242	201	175	245	14	10
31121	205	121	121	198	81	245	235	124	181	32
31131	243	241	167	200	215	24	250	33	0	126
31141	37	34	54	92	33	0	64	1	0	24
31151	205	84	121	14	64	22	45	205	86	121
31161	1	192	2	22	9	205	86	121	1	250
31171	0	205	84	121	62	12	50	143	92	6
31181	32	17	1	0	62	8	205	39	121	120
31191	230	3	198	36	215	16	248	62	5	50
SUMME :	40683			1. DIVERENZ :	30905			2. DIVERENZ :	21519	
31201	2	91	33	0	0	34	120	92	33	86
31211	19	34	4	91	205	66	22	30	10	195
31221	252	122	197	205	25	121	193	254	15	192
31231	33	14	91	122	17	4	0	43	43	25
31241	190	32	252	209	43	43	54	1	62	128
31251	50	9	91	33	2	91	52	221	54	0
31261	0	195	110	123	237	120	230	63	254	63
31271	200	33	2	91	175	190	200	53	33	64
31281	91	43	35	35	190	32	251	22	1	114
31291	43	115	62	41	195	39	121	205	50	121
SUMME :	40195			1. DIVERENZ :	30907			2. DIVERENZ :	22207	
31301	230	7	254	6	210	205	124	135	135	87
31311	30	0	221	33	14	91	221	25	221	126
31321	0	254	3	194	205	124	221	126	2	119
31331	43	221	126	3	198	3	119	35	195	205
31341	124	42	6	91	237	82	48	3	33	0
31351	0	34	6	91	201	205	66	22	33	0

31361	126	37	34	54	92	33	9	91	54	0
31371	58	8	91	167	202	217	122	54	128	17
31381	12	0	205	110	122	61	50	8	91	40
31391	50	61	40	35	22	0	58	0	91	95
SUMME :	40141		1. DIVERENZ :	29775				2. DIVERENZ :	22461	

31401	62	40	50	143	92	62	32	205	39	121
31411	62	3	205	94	121	20	62	32	205	39
31421	121	62	1	205	94	121	195	39	123	62
31431	45	50	143	92	62	11	205	94	121	24
31441	85	33	0	91	94	53	24	35	58	0
31451	91	95	1	254	254	237	120	230	63	254
31461	63	40	3	29	40	60	1	254	127	237
31471	120	230	63	254	63	40	6	28	62	24
31481	187	40	43	58	0	91	187	40	37	123
31491	50	0	91	62	40	50	143	92	22	0
SUMME :	40132		1. DIVERENZ :	31776				2. DIVERENZ :	22670	

U - JAEGER

31501	62	32	205	39	121	62	1	205	94	121
31511	62	32	20	205	39	121	205	25	121	54
31521	45	62	2	205	94	121	6	5	221	33
31531	64	91	62	14	50	143	92	221	94	0
31541	221	35	221	86	0	175	186	40	48	205
31551	247	121	254	40	40	24	62	1	186	54
31561	9	32	2	54	45	62	21	186	32	10
31571	33	2	91	52	221	54	0	0	24	17
31581	221	52	0	20	205	247	121	205	50	121
31591	230	3	198	40	205	39	121	221	35	16
SUMME :	40495		1. DIVERENZ :	30517				2. DIVERENZ :	22507	

31601	192	58	8	91	167	32	27	62	41	50
31611	143	92	1	254	253	58	0	91	95	205
31621	33	122	1	254	191	58	0	91	198	7
31631	95	205	33	122	221	33	14	91	33	3
31641	91	52	126	230	1	79	6	6	197	62
31651	9	50	143	92	221	94	3	221	86	2
31661	221	126	0	167	32	85	122	179	40	23
31671	195	196	123	213	122	135	22	0	95	205
31681	110	122	209	62	32	205	39	121	62	3
31691	205	94	121	221	54	3	0	205	64	121
SUMME :	41451		1. DIVERENZ :	32457				2. DIVERENZ :	21751	

31701	32	6	62	255	221	54	3	25	221	119
31711	1	221	54	0	3	221	229	205	50	121
31721	230	15	198	4	221	33	14	91	17	4
31731	0	46	6	221	190	2	40	235	221	25
31741	45	32	246	221	225	193	221	119	2	24
31751	153	254	3	40	32	62	79	50	143	92
31761	62	32	205	39	121	62	4	205	94	121
31771	106	38	0	237	91	6	91	41	25	34
31781	6	91	221	53	0	24	54	175	221	70
31791	1	185	40	1	120	131	95	203	72	32
SUMME :	41262		1. DIVERENZ :	31680				2. DIVERENZ :	22140	

31801	8	62	25	187	202	186	123	24	5	175
31811	187	202	186	123	62	32	205	39	121	62
31821	15	50	143	92	221	115	3	121	221	203
31831	1	78	40	2	198	2	198	5	205	94
31841	121	193	17	4	0	221	25	5	194	161
31851	123	33	44	91	6	6	94	35	86	175
31861	186	202	66	122	229	197	205	25	121	254
31871	74	32	2	54	9	254	40	32	5	62

31881	4	50	8	91	122	254	1	32	4	54
31891	45	24	52	62	74	50	143	92	21	21
SUMME :	41033			1. DIVERENZ :	32053			2. DIVERENZ :	22569	

31901	32	30	20	62	42	50	143	92	205	25
31911	121	254	40	32	10	62	2	50	143	92
31921	62	4	50	8	91	62	34	205	39	121
31931	24	13	20	205	25	121	254	9	32	5
31941	62	33	205	39	121	193	225	53	35	16
31951	161	205	52	22	17	24	1	62	32	50
31961	143	92	205	39	121	42	6	91	205	141
31971	121	62	81	215	62	32	215	17	4	1
31981	62	32	205	39	121	42	4	91	237	91
31991	120	92	167	237	82	235	48	83	42	4
SUMME :	40329			1. DIVERENZ :	31227			2. DIVERENZ :	23473	

U - JAEGER

32001	91	17	184	11	25	34	4	91	42	10
32011	91	17	232	3	25	34	10	91	237	91
32021	6	91	237	82	48	113	33	0	60	34
32031	54	92	205	66	22	62	207	50	143	92
32041	62	9	205	94	121	42	120	92	6	150
32051	62	9	50	143	92	118	16	253	34	120
32061	92	62	10	205	94	121	205	52	22	33
32071	0	126	37	34	54	92	62	32	50	143
32081	92	235	14	50	205	121	121	235	205	141
32091	121	62	32	215	17	11	1	62	32	205
SUMME :	40539			1. DIVERENZ :	32159			2. DIVERENZ :	23463	

32101	39	121	6	5	62	32	215	16	251	17
32111	12	1	62	8	205	39	121	58	2	91
32121	167	40	6	71	62	40	215	16	251	33
32131	0	60	34	54	92	1	0	0	201	62
32141	1	50	9	91	33	0	0	24	236	255
32151	44	45	46	47	48	49	32	255	50	51
32161	52	53	54	55	16	5	32	255	32	32
32171	32	32	32	32	255	76	77	78	79	80
32181	255	66	67	68	69	70	255	71	72	73
32191	74	75	255	56	57	58	59	60	255	61
SUMME :	39670			1. DIVERENZ :	30508			2. DIVERENZ :	24532	

32201	62	63	64	65	16	1	32	255	22	21
32211	7	42	42	42	32	66	79	78	85	83
32221	90	69	73	84	32	42	42	42	255	22
32231	21	0	6	6	8	255	22	0	0	6
32241	6	6	6	255	0	51	59	108	100	32
32251	97	44	51	50	59	0	0	0	0	0
32261	0	0	0	0	126	90	126	126	90	126
32271	0	70	145	61	102	82	90	239	165	0
32281	0	0	0	0	0	0	0	0	6	15
32291	63	127	255	255	255	24	62	63	127	255
SUMME :	38502			1. DIVERENZ :	32542			2. DIVERENZ :	25900	

32301	255	255	255	0	0	0	224	248	252	255
32311	255	0	48	56	124	126	255	255	255	0
32321	28	28	28	28	28	0	0	0	16	56
32331	124	62	28	8	0	0	0	24	60	60
32341	24	0	0	0	0	62	62	62	0	0
32351	0	0	0	0	0	0	0	3	31	0
32361	0	0	14	126	15	63	127	0	0	7
32371	31	28	255	255	234	96	96	224	248	248
32381	255	239	167	0	0	0	112	126	240	252

32391	254	0	0	0	0	0	0	192	248	255
SUMME :	40648		1.	DIVERENZ :	31352			2.	DIVERENZ :	23954

32401	121	57	31	15	7	3	1	255	255	153
32411	159	255	255	213	255	255	255	255	158	255
32421	255	85	255	255	255	255	121	255	255	85
32431	255	255	255	153	249	255	255	85	255	255
32441	158	156	248	240	224	192	128	0	0	255
32451	66	63	31	15	7	0	0	255	4	255
32461	255	255	255	0	1	255	3	255	255	255
32471	255	0	248	255	248	255	255	255	255	0
32481	0	224	32	240	240	224	192	0	0	15
32491	4	3	1	0	0	0	0	255	32	255
SUMME :	47791		1.	DIVERENZ :	33183			2.	DIVERENZ :	17011

U - JAEGER

32501	255	255	127	0	0	255	128	255	255	255
32511	255	0	31	255	63	255	255	255	255	0
32521	0	254	2	255	255	254	252	0	0	7
32531	4	15	15	7	3	0	15	255	15	255
32541	255	255	255	0	128	255	192	255	255	255
32551	255	0	0	255	16	255	255	255	255	0
32561	0	255	66	252	248	240	224	0	0	127
32571	64	255	255	127	63	0	240	255	252	255
32581	255	255	255	0	0	255	1	255	255	255
32591	255	0	0	255	4	255	255	255	254	0
SUMME :	47921		1.	DIVERENZ :	33927			2.	DIVERENZ :	17081

32601	0	240	32	192	128	0	0	0	15	21
32611	37	44	33	19	28	227	20	93	71	121
32621	42	14	115	28	228	42	42	88	22	113
32631	143	112	67	28	164	161	159	196	124	0
32641	152	100	164	148	36	104	144	28	34	34
32651	34	34	34	28	0	8	24	40	8	8
32661	8	62	0	28	34	2	4	8	16	62
32671	0	28	34	2	12	2	34	28	0	8
32681	16	32	40	62	8	8	0	62	32	60
32691	34	2	34	28	0	12	16	32	60	34
SUMME :	37916		1.	DIVERENZ :	32952			2.	DIVERENZ :	27286

32701	34	28	0	62	2	4	8	8	8	8
32711	0	28	34	34	28	34	34	28	0	28
32721	34	34	30	2	34	28	0	126	255	0
32731	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
32741	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
32751	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
32761	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
32771	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
32781	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
32791	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
SUMME :	33654		1.	DIVERENZ :	32652			2.	DIVERENZ :	31748

\*\*\* U - JAEGER \*\*\*





So machen Sie mehr aus Ihrem **COMMODORE 64**:

# Tips & Tricks



## DER BESTSELLER – BAND 1

64 Tips & Tricks, das mit über 70.000 Exemplaren meistverkaufte DATA BECKER BUCH, ist eine hochinteressante Sammlung von Anregungen zur fortgeschrittenen Programmierung des COMMODORE 64, POKE's und andere nützliche Routinen, interessanten Programmen. Aus dem Inhalt: 3D-Graphik in BASIC – Farbige Balkengraphik – Definition eines eigenen Zeichensatzes – Tastaturbelegung – Simulation der Maus mit einem Joystick – BASIC für Fortgeschrittene – C-64 spricht deutsch – CP/M auf dem COMMODORE 64 – Druckeranschluß über den USER-Port – Datenübertragung von und zu anderen Rechnern – Synthesizer in Stereo – Retten einer nicht ordnungsgemäß geschlossenen Datei – Erzeugen einer BASIC-Zeile in BASIC – Kassettenpuffer als Datenspeicher – Multitasking auf dem COMMODORE 64-POKE's und die Zeropage. – GOTO, COSUB und RESTORE mit berechneten Zeilennummern, INSTR und STRING-Funktion – Repeat-Funktion für alle Tasten. Alle Maschinenprogramme mit BASIC-Ladeprogrammen.

64 Tips & Tricks ist eine echte Fundgrube für jeden COMMODORE 64 Anwender. 64 TIPS & TRICKS, 1984, über 300 Seiten, DM 49.–

## JETZT NOCH MEHR TIPS & TRICKS – BAND 2

Auch der zweite Band von 64 Tips & Tricks dürfte sehr schnell ein Bestseller werden. Das Buch enthält eine Fülle hochkarätiger Programme, Anregungen und Routinen: ein umfangreiches Kapitel über Softwareschutz – Befehlsweiterungen und wie man sie macht – Tips & Tricks zur Programmierung von Superspielen – Zeiger und deren Manipulation – mehr übers Interrupt-Handling mit vielen Beispielen – erweiterte Hardware-Möglichkeiten – Betriebssystem ins RAM kopieren und dort manipulieren – sowie viele weitere Programme, Befehlsweiterungen und nützliche Routinen. Wer gerne programmiert und mehr wissen will über den COMMODORE 64, der braucht dieses neue Buch.

64 TIPS & TRICKS Band 2, ca. 250 Seiten, DM 39.–



DATA BECKER'S GROSSE PROGRAMM-SAMMLUNG ZUM COMMODORE 64, 250 Seiten, DM 49.–



DER COMMODORE 64 UND DER REST DER WELT, 220 Seiten, DM 49.–



DAS TRAININGSBUCH ZU SIMON'S BASIC, 380 Seiten, DM 49.–



COMMODORE 64 FÜR TECHNIK UND WISSENSCHAFT, 300 Seiten, DM 49.–



DAS IDEENBUCH ZUM COMMODORE 64, 240 Seiten, DM 29.–

Diese und viele weitere DATA BECKER BÜCHER gibt's im Buchhandel, im Computerefachhandel und in den Warenhäusern. Dort gibt's auch den kostenlosen, großen DATA BECKER Katalog mit der großen Buch- und Softwareauswahl rund ums Thema Computer. Katalog auch kostenlos direkt von DATA BECKER.

# DATA BECKER

Merowingerstr. 30 · 4000 Düsseldorf · Tel. (0211) 310010

**BESTELL-COUPON**  
 Einsenden an: DATA BECKER · Merowingerstr. 30 · 4000 Düsseldorf 1  
 Bitte senden Sie mir:  
 per Nachnahme  Versandkosten  
 zzgl. DM 5.– Verrechnungsscheck liegt bei  
 Name und Adresse  
 bitte deutlich  
 schreiben

# Kleinanzeigen

## Verkäufe

TI-99/4A; TI+EX-Basic-Programme verk. Info gegen Rückporto. B. Knedel, Tulpengasse 16, 3171 Weyhausen, Telefon 0 53 62 / 7 11 87

**Dragon 32**, suche Programme, z. B. Adventures, Simulations-Programme, Action-Games etc., Jun Kurokoshi-Krüger, Kattendahlerstr. 36, 4006 Erkrath

**C-64: superschnelle Action: 3D-FORTRESS** (Raumjäger, Ufos, Energiescheiben, Laser etc.) und **3D-Vampir** und **PANZERFIGHT** auf Tape = 15,- + 5,- DM Porto (Schein/V-Scheck). **Lieferung 48 Std.** C. Wurzer, Grüntenweg 14, 85 Nürnberg

M. Wolf, Tel. 06 41/4 14 50, tausche ca. 600 Programme

Sinclair ZX Spectrum 48 K bei uns nur DM 448,-, Sinclair QL DM 1798,-, Microdrive u. Interf. je DM 199,- bei **Computer-Store, Herzebrocker Str. 46, 4830 Gütersloh**, Tel. 0 52 41/1 20 80

Apple II: E. T. (Alleslerner) o. Geldspieler. Tamm, Solmsstr. 43, 1 Berlin 61

**Verkäufe: Drucker Sei-kosha GP 500 A und SHARP PC 1260.** Angebote an Chiffre ■

**Verk. ZX 81** (Fol.-Tast. Def.) + 16K + Netz. + Koaxkabel + Rec.-Kab. + deut. Anlfg. + Buch M.80 Prgr., zus. 120,- DM. Chr. Lenk, Langlütjensand 4, 28 HB 66, Tel. 04 21 / 58 73 26

**Verk. Colour-Genie 32K**, mit original Software NW 600,-, 3 Handbüchern u. Datenrecorder für nur 550,-. Tel. 0 47 21 / 4 72 80

**Verkäufe Super-Grafik-Abenteuer „Jetset-Freddy“**. Mit Highscoreliste, 2 Spielstufen und 6 Höhlen (auf Cassette) 15,- DM an Bernd Schissler, Hölderlinstr. 3, 7117 Bitzfeld

**Verk. TI 59 + Drucker PC100C + Anleitungen + Netzteil + 60 Magnetk. + 2 Rollen Papier**, zus. für 450,- DM. W. Lenk, Langlütjensand 4, 28 HB 66, Tel. 04 21 / 58 73 26

**FORTH-Assemblerlistings** für alle wichtigen Mikroprozessoren je 25,- DM; Installation-Manual 15,- DM, Autolinker u. Buchhaltung f. Apple II. Kostenlos. Info an: bei B. Lippens - Datentechnik, Wilbrechtstr. 65, 8000 München 71

**Verkäufe: TI-99/4A + Ext. Basic + Joysticks + Recorder + Kabel + TI-Inverter + dt. Handbuch + ca. 70 PGM. + 1 TI-Magazin + Chip-Buch.** VB: 700,- DM. Tel.: 02 21 / 60 76 76

**Verkäufe C64 Spiele-**liste von Postfach F 53683, Herten 6

**C-64-Forth.** Diese neue Sprache jetzt auch f. **C-64** Cass.-Vers. DM 63,-/76,-. Diskvers. inkl. Handb. (einz. DM 25,-) **D-BASIC**, prof. BASIC erw., DM 33,- D. Luda, Staudinger Str. 65, 8000 München 83

**Verk. TI-99/4A + Ex-Basic + Sprach-Synthesizer + Joyst-Adapter + ca. 100 Prg. + Zubehör.** VB. A. Neuburger, Feldstr. 16, 7505 Ettl. 8, Tel. 0 72 43 / 2 91 75.

**TI 99/4 A Ext.-Spiel** nur für Erwachsene - bitte Alter ang. zum absoluten Preishit von nur DM 10,- im Umschl. an T. Karbach, Remscheider Str. 18, 5650 Solingen 1

Wenn ihr „Mugsy von Melbourne House“ wollt, dann kriegt ihr es für 35 DM (vielleicht) noch bei: Jan Weigner, Carl-Schurz-Str. 11, 2800 Bremen 1, Tel. 04 21 / 34 63 87

Wegen Systemwechsel zu verkaufen: **Laser 2001**, Diskettenlaufwerk, Datenrecorder, Printerkabel + Software auf Diskette. VB 1100,-. Tel. 0 61 71 / 7 94 73 ab 18 Uhr

## Computerstatik auf dem C 64

Anwenderfreundliche und übersichtliche Statikprogramme für das kleine und mittlere Architekturbüro als preiswerte Diskette bauaufsichtlich geprüft  
Ing.-Büro S. Mergel, Zehntstraße 12, 3559 Rosenthal

★★★ **FLOPPY 1541 6x SCHNELLER!** ★★★ durch Parallelbus für C 64. Interface kpl. geprüft mit Software nur DM 179,-. Info gegen DM 1,50 in Brielmark., B. Akeson, Pf. 802, 4040 Neuss.

## Ankäufe

**TI-99/4A** Suche **Extended Basic Modul** evtl. Tausch gegen **Editoriassembler** sowie **Maschinensprachprogramme** z. B. **Flugsimulator** und **Ex. Basic Spiel Miner 2049** (USA-Version). Tel. 0 71 32 / 3 76 08

Suche **VC-20-Programme**

Fritz, Wichdorfer Str. 14  
3501 Emstal 2

Suche **Drucker** für ZX81 (mögl. gebraucht). Tel. 0 26 41 / 33 62

Suche: Gute und billige Software auf Diskette für 64K Atari 600XL. Angebote an: Michael Ebeling, Riepener Straße 7, 3061 Beckedorf

**TI 99/4 A**, Zubehör, Module und Programme gesucht. Chiffre. ■

**TI 99/4A Minimemory + Logo** gesucht. Tel. 08 81 / 6 21 64

C-64 Suche Assembler, Pascal, Forth und andere Programmiersprachen. Tauschmaterial vorhanden. Stefan Schneider, Meerschläder Weg 1, 5275 Bergneustadt

## Kontakte

**Hallo Spektrumfreaks.** Ich möchte mit euch gerne Prog. tauschen. Liste, ob groß oder klein, an: Robert Weidinger, Schönmetzlerstr. 10, 8050 Freising oder Sams.- Diens. 0 81 61 / 43 72

**Kontakt mit MZ700-Leuten** gesucht. Tel. 05 11 / 42 29 75

## \*\*\* Atari-Spectrum-User-Club \*\*\*

monatl. Info, bundesweit organisiert, riesige Prog.-Bibliothek usw., melden bei:

**ASUC, Am Schürhof 17**  
4905 Spenge  
Tel. 0 52 25 / 20 68

## Comp.-Club Bad Hersfeld sucht Mitglieder!

Kontakt über Roland Reyer  
Am Giegenberg 21  
6438 Ludwigsau 1  
oder Jugendhaus Hersfeld

## Tausch

● ZX-Spectrum ● neue Programme ● Tauschbörse ● Info von S. Sauer ● Heideweg 8, 2720 Rotenburg ●

**Tausche/Verkäufe Atari Prg. 16 K.** Uwe Schöneberger, Sonnenstraße 18, 6652 Bexbach 2

Suche Software aller Art (Disk.), für Atari 800 XL u. Antic-Hefte bis März 1984, evtl. auch Computer u. Analog. Dietmar Levenhagen, Landwehr 83, 3057 Neustadt 1, Tel. 0 50 32 / 6 11 81

**ZX-Spectrum** Software und Interessenaustausch  
Monika Baumgartner  
4021 Linz  
Postfach 142 Austria  
Bitte Liste beilegen



# Club-Ecke

## Neugründung eines TI-Clubs



„Seit etwa einem halben Jahr gibt es bei uns in Münster einen TI-Club. Er besteht aus etwa 20 Mitgliedern und sucht weiteren Zuwachs.

Der Club entstand aus dem Bedürfnis heraus, Kontakt zu Gleichgesinnten aufzunehmen, Erfahrungen auszutauschen, Probleme zu bewältigen und den Umgang mit dem TI-99/4(A) effektiver zu gestalten.

Wir sind daher an einem regen Informationsaustausch mit allen TI-Anwendern interessiert. Von unserer Seite sind wir bereit, diesen Personenkreis mit Informationen aus dem Club zu versorgen und auch sonst nach unseren Möglichkeiten, Ratschläge zum Umgang mit dem TI-99/4(A) zu erteilen. Wir planen, in regelmäßigen Abständen eine Clubzeitschrift herauszugeben, welche alle wichtigen Informationen über unseren Club und wesentliche Neuerungen enthalten wird.

Sofern Interesse an einem Kontakt zu unserem Club bzw. am Bezug unserer Clubzeitschrift bestehen sollte, bitten wir um schriftliche oder telefonische Kontaktaufnahme.

Wir möchten ausdrücklich darauf hinweisen, daß wir keinerlei kommerzielle

Interessen verfolgen. Alle unsere Informationen und sonstigen Hilfen werden daher zum Selbstkostenpreis angeboten.

Die Mitglieder unseres Clubs wünschen sich insbesondere auch persönliche Kontakte zu Mitgliedern anderer Clubs.“

c/o Thomas A. Schneider, Schillerstraße 65, Tel. 02 51 / 66 30 90

---

### Sinclair User Club Schweiz

---

Wir suchen Mitglieder(innen). Ebenso wünschen wir Kontakt mit gleichgesinnten Clubs in Deutschland und Österreich.

Die Absicht dieses Vereins besteht darin, Erfahrungen, Tips und Tricks im Umgang mit Sinclair-Computern auszutauschen sowie in der Schweiz nicht

erhältliche Hard- und Software zu vermitteln.

Interessierte Personen und Vereine melden sich bitte schriftlich oder telefonisch (jeweils abends) bei: Sinclair User Club Schweiz, Postfach 16, CH-8627 Grüningen, Tel. 01/2 41 19 08 oder Tel. 01/9 48 00 25

**Korrektur**  
Maniac  
für Atari  
Seite 71

**Ausgabe 1/85**  
Bitte überprüfen Sie  
nur die letzten Ziffern!

20505 PLOT 1,17:DRAWTO 7,17:PLOT 11,17:DRAWTO 15,17:PLOT 2,15:DRAWTO 7,15:PLOT 1  
2,15:DRAWTO 15,15  
20510 COLOR. 163:PLOT 2,13:DRAWTO 8,13:PLOT 10,13:PLOT 11,13:PLOT 13,13:DRAWTO 16  
.13:PLOT. 1,11:DRAWTO 8,11  
20515 PLOT 13,11:DRAWTO 16,11:PLOT 3,9:DRAWTO 9,9:PLOT,13,9:DRAWTO 17,9:PLOT 7,7  
:DRAWTO 17,7  
20520 PLOT 8,5:DRAWTO 14,5  
20525 COLOR 166:PLOT 6,22:PLOT 4,16:PLOT 2,14:PLOT 7,14:PLOT 2,12:PLOT 8,12:PLOT  
12,22  
20530 COLOR 4:PLOT 2,22:PLOT 2,18:PLOT 3,20:PLOT 3,16:PLOT 3,12:PLOT 3,10:PLOT 4  
.14:PLOT. 5,18:PLOT 9,20  
20535 PLOT 11,22:PLOT 11,18:PLOT 11,6:PLOT 13,16:PLOT 13,12:PLOT 13,8:PLOT 14,14

## Electron

### Der neue Home-Computer von Acorn Computers

Für den Preis eines Home Computers bietet er Ihnen viele Eigenschaften, die Sie sonst nur bei professionellen Micros im Ausbildungsbereich oder im Geschäftsleben finden.

#### Acorn Basic

Der Electron ist die ideale Maschine, mit der Sie ins Computern einsteigen können – mit speziellen Lernprogrammen oder auch mit Spielen. Seine graphischen Möglichkeiten gehören zum Besten, was es in dieser Preisklasse auf dem Markt gibt.

Das vielgelobte ACORN BASIC ist eingebaut. Fachleute bezeichnen es als eine besonders leistungsfähige und komfortable Programmiersprache. Mit ACORN BASIC entwickeln Sie von Anfang an einen guten und rationellen Programmierstil, der Sie immer begleitet wird.

ACORN BASIC ist die Sprache des in Großbritannien überaus populären British Broadcasting Computers, der ebenfalls aus dem Hause Acorn kommt und auch in Deutschland erhältlich ist. In Großbritannien hat dieser Computer eine eigene Fernsehserie.

#### Hochwertige Ausstattung

Der Electron hat ein stoßfestes, ergonomisch gestaltetes Gehäuse. Die Schreibmaschinen-Tastatur besitzt 56 Tasten, von denen Sie zehn nach eigenen Bedürfnissen frei definieren können. Zahlreiche Steuerbefehle lassen sich durch einen einzigen Tastendruck abrufen – eine große Hilfe beim Programmieren (shorthand BASIC). Auf einem Monitor oder einem Farbfernsehgerät stellen Sie die hochauflösende Graphik dar. Zum Speichern und Laden von Programmen können Sie jeden handelsüblichen Cassettenrecorder anschließen. Ein Diskettenlaufwerk wird schon bald auf den Markt kommen.

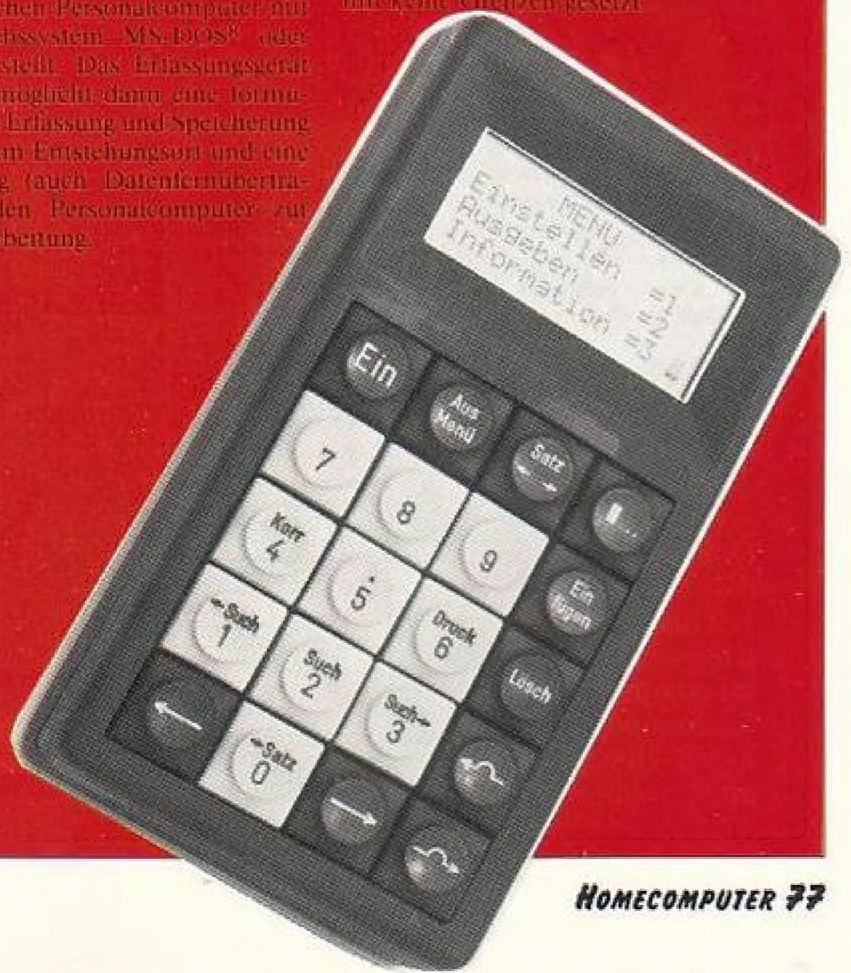
Der Electron besitzt eine Speicherkapazität von 64 K. Davon entfallen 32 K auf den Lesespeicher (ROM) mit dem Betriebssystem und dem BASIC-Interpreter. Der Arbeitsspeicher (RAM) umfaßt 32 K, von denen 3,5 K für das Betriebssystem benötigt werden.

### Datenerfassung leicht gemacht

Unter diesem Motto ist das neue Datenerfassungsgerät ME 820 der CISI-Datentechnik GmbH in München zu sehen. Nicht größer als ein Taschenrechner, aber mit einer beeindruckenden Leistungsbreite.

Die individuellen Erfassungsmasken (Masken) werden im Dialog auf einem persönlichen Personalcomputer mit dem Betriebssystem MS-DOS<sup>®</sup> (der CP/M<sup>®</sup> erstellt. Das Erfassungsgerät ME 820 ermöglicht dann eine formularbezogene Erfassung und Speicherung der Daten am Entstehungsort und eine Übertragung (auch Datenfernübertragung) an den Personalcomputer zur Weiterverarbeitung.

Das mobile Datenerfassungsgerät ME 820 ist 500 g leicht, besitzt eine alphanumerische LCD-Anzeige mit 4 Zeilen à 16 Zeichen und eine Benützerführung über Bildschirmformulare sowie einen akustischen Signalgeber und einen 18-K-Byte-Programmspeicher. Der Datenspeicher reicht von 8 bis 48 k-Byte. Eine RS 232C-Schnittstelle ermöglicht den Anschluß an den Personalcomputer mit Modems, Akustik-Koppler oder direkt. Ein umfangreiches Software-Paket wird mitgeliefert und ist bereits im Preis enthalten. Der individuellen Nutzung, zum Beispiel Auftrags-, Bestell-, Produktions-, Verbrauchsdaten-Erfassung etc., sind somit keine Grenzen gesetzt.



# Softwareversand in Homecomputer

heute bestellt –  
morgen geliefert

Atari	
Manice	K = 14,50
Fünf gewinnt	D = 19,50

Commodore 64	
Reactor	K = 17,50
Concentration	D = 23,50
Datenbank	

VC – 20	
Zyklus	K = 11,50
Geldsammler	

**Neu!!!**

**Bestellung per  
Nachnahme in  
Homecomputer**

Sie bezahlen Ihre  
Ware bei Zustellung  
durch die Post!  
Bitte beachten Sie:  
Per Nachnahme ent-  
stehen zusätzliche Ko-  
sten!

Apple II	
Labyrinth	K = 14,50
Data-Generator	D = 19,50
Maskengenerator	

Homecomputer  
Heft 1/85

TI – 99	
Luftkampf	K = 14,50
Luftkampf	D = 19,50

Laser 2001	
Clipper-Flipper	K = 11,-

ZX – 81	
Grand Prix	K = 14,-
Irrgarten	

ZX Spectrum	
Plong	K = 13,50

## Wir bieten Ihnen zu günstigen Preisen

jeden Monat die neuesten Programme (zu den bereits in früheren Ausgaben veröffentlichten) auf Kassette bzw. Diskette an. Machen Sie von unserem Angebot Gebrauch. Wir senden Ihnen die gewünschten Programme innerhalb **1 Woche** zu.

Geben Sie bitte unbedingt die genaue Bezeichnung des Datenträgers (z. B. aus Homecomputer 1/85 Commodore 64, Diskette oder Kassette) an.

Atari	
Atlantis	K = 14,50
Cosmische Arche	D = 19,50

Commodore 64	
Warlords of Death	K = 15,-
Caverns of Death	D = 19,50

VC – 20	
Star Wars	K = 14,-
Punktefresser	

Apple II	
Suchsel	K = 14,50
Hello	D = 19,50
ASC II-Dumper	

Homecomputer  
Heft 2/85

TI – 99	
Blue-Bugs	K = 14,50
Perlen-taucher	D = 19,50

Dragon 32	
Business-grafik	K = 14,-

ZX – 81	
Space-Fire	K = 10,-

Laser 2001	
Pipeline	K = 11,-

ZX-Spectrum	
U-Jäger	K = 14,50
Kunibert	

Postkarte einsenden an:  
**Tronic-Verlag, Postfach 34 44 Wehretal 1**



oder einfach telef. bestellen: 0 56 51 / 4 06 43-4 06 93

**Spiders:**

Ziel des Spieles ist es, zwei Spinnen, die auf ihren Netzen herumkrabbeln, zu beseitigen. Vernichten kann man die Tierchen allerdings nur mit Insektengift. Davon liegt noch genug im Keller, aber wo ist der Schlüssel? – Unser Topprogramm aus der Ausgabe Oktober. Spiders gefällt durch eine gute Grafik und guten Sound. Gespielt wird mit Joystick an Port 2. Für Commodore 64.



**Frogger:**

Ein Spiel für den ZX-Spectrum 48K. Die beliebte Spielversion jetzt auch für den ZX-Spectrum. Ein Frosch hockt am Straßenrand einer viel befahrenen Straße und versucht verzweifelt, sie zu überqueren. Ist ihm das gelungen, wartet eine zweite schwere Aufgabe auf ihn. Ein Fluß, verseucht mit Krokodilen, muß überquert werden. Das Spiel verfügt über einen guten Sound.

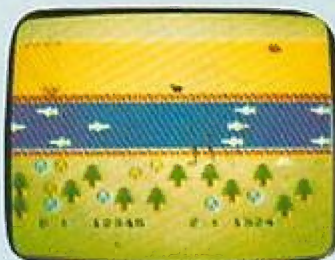


**Mother Duck:**

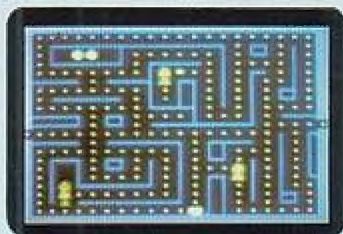
Ähnlich der Spielversion „Frogger“. Eine Entenmutter muß einen Fluß überqueren, um Futter für ihre Jungen zu bekommen. Allerlei Untier

hält sich jedoch im Wasser auf

und macht jede Flußüberquerung zu einer gefährlichen Angelegenheit. Für TI 99. Benötigt werden Joystick und das TI-Ext.-Basic-Modul.



**Fressmann:**



Fressmann ist eine Pacman-Version. Das Programm, welches ohne Erweiterung lauffähig ist, steht der Originalversion in nichts nach. Fressmann läuft auf dem VC 20 und wird mit Joystick gespielt.

**Oil-Panic:**



Sie müssen versuchen, möglichst viele Tropfen aufzufangen, die aus einer defekten Ölleitung her austreten. Aber aufgepaßt, denn der Eimer, der zum Auffangen da ist, ist mit nur vier Tropfen gefüllt. Für ZX-Spectrum 48K.

**Skeet:** (Tontaubenschießen)

Für Commodore 64. Dem realistischen Tontaubenschießen nachempfunden. Von einem Katapult geschleuderte Tontauben müssen reaktionsschnell getroffen werden. In diesem Spiel kann jeder seine eigene Meisterschaft austragen. Eine Supergrafik zeichnet besonders aus.



**Projekt:**

Als Topprogramm auserwählt von der Redaktion. Sie sollen eine gefährliche Mission ausführen. Um für die nächste Zeit genügend Uran zur Verfügung zu haben, sollen Sie eine Reise zum Mond unternehmen und nach dem edlen Metall suchen. Ihre Reise ist in fünf Phasen aufgliedert, die nacheinander bewältigt werden müssen. Ein schönes Spiel für den Commodore 64.



**High Noon:**

Ein tolles Spiel für den Commodore 64. High Noon besitzt eine schöne Grafik und eine hohe Spielgeschwindigkeit. Gewählt werden kann zwischen 255! verschiedenen Spielstufen. – Auf einer vielbefahrenen Postkutschenstraße stehen sich zwei Cowboys gegenüber und duellieren sich. Ein Spiel für alle Western-Freunde.



Das  
muß  
nicht  
sein ...



... auf diese Art und  
Weise gute **SOFT-  
WARE** zu  
bekommen.

Nutzen Sie doch einfach  
unseren preis-  
günstigen Katalog.

Mehr darüber auf den  
Seiten 78 und 79.